'98 修订本

胜军 主编

格斗全书



内蒙古科学技术出版社


THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
TM
© SNK 1998

'98

二次修订本

格斗全书

胜军　主编



内蒙古科学技术出版社


幕末浪漫第二幕
月華の剣士
月に咲く華、散りゆく花
TM ©SNK 1998
「幕末浪漫」第二幕、装いも新たにアーケードに登場!
Future is Now
SNK
NEO GEO
NEOGEOはSNKの商標です。



机种：ARC/NEO·GEO　出品：SNK

STORY

很久以前，有个神话时代。那时，还不存在人类。

那个世界，没有“死”，也不存在“常世”。

当“死”第一次光顾这个世界时，“常世”便诞生了。

按时间秩序，执行“封印之仪”。死，被“地狱门”紧紧锁住了。

从这时起，才诞生了“现世”和“常世”两大世界，开始有了生与死的历史。

“朱雀”暴走后半年。

与“常世”相通的大洞，与“现世”默默相对，在天的那端，它张开巨大的洞口，象是在诉说着嘉神的种种罪孽。

要想关闭疆界，隔断两个世界，就要执行“封印之仪”，即那个自遥远的神话时代就开始世代沿袭的法定仪式，阻断从“常世”吹来的气流。而只有“四神”的力量和“封印巫女”同时到场，才能执行这个仪式。

为了找到“封印巫女”，“现世”的人们，以“玄武”为中心，开始了行动。

同一时刻的“常世”。

在漆黑一团的底部，阻止“封印之仪”的种种意识，从四面八方汇到一处，蠢蠢欲动。

终于，它们形成了一种信念，附着于人的身躯之中，一个接一个地降临“现世”。

做为四神之首的“青龙”，枫懒洋洋地睁开了惺忪的睡眼。

仰望长天，守矢领悟到还没清算自己的过去。

雪，预感到自己新的命运已经开始。

而嘉神，奇迹般地保住了性命，接受了命运的安排。

各种信念发生碰撞，时代再次将他们推入争斗的旋涡之中。





诚的鹫冢，诛的小次郎。频频出手连续技，非同寻常！

真田 小次郎

他是行踪不定的秘密部队新选组零号队的组长。

他纪律严明，每次都能圆满地完成任务，成了零号队队员的主心骨。

可是，约半年前，本来由零号队负责的“地狱门调查”任务，突然改成由“鹫冢庆一郎”单独调查了。事情的起因是由于零号队不小心放跑了离队者“紫镜”。与“紫镜”的战斗中，又失去了几名队员。一时间，零号队存在的价值，被划上了一个巨大的问号。然而就在此时，他们却接到命令，重新执行“地狱门调查”任务。

为了证明零号队存在的价值，追杀仇敌“紫镜”，一只孤傲的狼，向着“地狱门”出发了。

骸

一个头缠绷带、来历不明的杀人狂。

他那腐朽之躯，散发着恶臭，简直就是一团行尸走肉。然而打斗起来却凶狠异常。血腥味调动了他逞强好斗的情绪。看，他双手又紧紧握住了“凶刀·秃鹫”。



骸手中挥舞的，是秃鹫吗？

剎那

嘉神事件后，“地狱门”的芸芸众生之中，闪出了一个清晰的身影，或许是深深思念着“常世”，他怀抱着一个战乱中死去的婴儿，久久不愿丢弃。

“刹那”那受到诅咒的命运，就是“常世”的象征。他是个身体精瘦，行动果敢的青年，却有着一颗“恶”心。他似乎看破了红尘，对一切充满了仇恨，不仅恨自己，也憎恨“现世”和“常世”的一切存在。

就这样，他胸中怀着对一切存在的复仇心理，降生在“现世”。

刹那的必杀技？八十枉津日太刀发出了一道寒光





高岭 响

“高岭源藏”一辈子打造了许多宝刀，可很少有人知道他的名字。他从时代的大舞台隐退后，来到乡村，默默地打造他的刀。伴随他左右的，是他的爱女“响”。

一天，高岭家中来了一位“银发男子”，请求源藏打一把刀。源藏感觉到男子周身荡漾着一股“纯粹的恶气”，人很豪爽，于是就非常痛快地答应了。男子回去的时候，响刚好从外回来。与那男子擦肩而过的瞬间，响的胸中忽然涌起一种莫名的激动。待她回头看时，那男子已不见了。

源藏以他多年积累的精谌的制刀技艺，精心打制了一把“八十枉津日太刀”。可是，耗尽心血的源藏，却从此卧床不起。

“因为那个男子，我才得了病”，父亲对响说到。

“你若不信，就把他和刀找回来。依我看……我觉得那件事你应该懂……”，话没说完，源藏就咽了气。

响不明白父亲临终前这几句话的意味，犹豫再三，还是离开家乡上路了。天野找源藏，请他打磨“男前”，已是三天后的事情了。



拿刀的人正是响。只见寒光一闪！





雪

嘉神事件后，她和枫按照翁的命令，去调查了“地狱门”。后来，翁告诉他们，要想封住地狱门，就要找来“封印巫女”，还要借助“四神”的力量，才能举行“封印之仪”。当讲到“封印巫女”的行踪时，雪产生了一个疑问。

为了找到疑问的答案，雪背着枫走了。

这时，和雪的身世相关的“首饰”，象是和什么东西产生了共鸣似的，一闪一闪地放起光束。



痛死了。啊，我被冻住了！

那股又熟悉又邪恶的气是怎么回事？

御名方 守矢

嘉神事件后，守矢痛恨自己太不成熟，于是又出去云游，修炼自己。

半年后的一天，守矢感到一个遥远的地方，有一股他十分熟悉的气流。但是，又与他知道的那种气不一样，这次象是个邪恶的庞然大物。

在挥之不去的暗云中，又发现了疑点。为了弄清事实，清算自己的过去，守矢又向“地狱门”进发了。





枫

嘉神事件后又过了半年，枫已觉醒了青龙的本性，他慢慢地睁开了眼睛。这时，他接到紧急报告，“找到了地狱门封印的钥匙”。于是他和雪一起，急忙赶往翁处。

在翁那里，他们得知要想封住“地狱门”，就必须举行远古流传下来的“封印之仪”。而举行这个仪式，必须有“封印巫女”在场。

同时，他们又听说，“常世的使者”要杀死巫女，巫女就在他们手里。为了能够举行“封印之仪”，枫和伙伴们出发了。



觉醒前的枫，不显身形。可是，哪来的飞道具？

一条明子

姐姐光子病倒了。和姐姐很要好的明子，心中惦念姐姐，坐立不安。这时，父亲高声叫她过去。明子见到父亲表情沉重，就按捺住自己，坐了下来。

“明子，仔细听我说，地狱门……”

“别说了，又是地狱门！我知道怎么做！”

明子心想，准是地狱门的原因，让姐姐生了病。想到此，她拔脚冲出了房门。

“真不象话，回来听我说完！”

父亲挥出的利剑，也没能叫住她。



六合招极为利害！跃起后正要往下落？



玄武翁

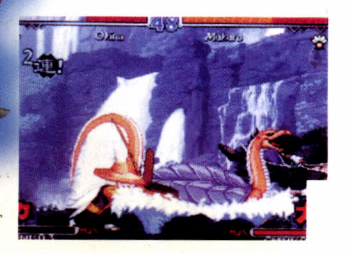
地狱门并没有完全封住。

而且，除了举行远古流传下来的“封印之仪”，没有任何其他法术能够封住“地狱门”。翁弄清这是事实后，就命令枫和雪去找回“封印巫女”。

但是，“突然失踪的雪”、“常世来的使者”、“有关守矢的流言”、“熟悉而又邪恶的气”等等，时间越久，怪事越多。翁终于按捺不住，奔向了战场。从前的战将，又轻舒猿臂，重展狼腰了。



他们与故事的主题离得更远了。若即若离，百川归一



玄武按捺不住怒气，呼啸而起

神崎 十三

光子病倒后，十三每天都到床前来看望她。这天，他也知往常一样，来到她的病榻前。可是，他觉得气氛有些异样。

“怎么啦，光子小姐，有什么事吗？”

“明子觉得我的病是地狱门带来的，她已经跑出去了”。

“什么？你妹妹总是这个脾气”。

“十三君……”

光子深感忧虑的目光，被十三一眼看了出来。他很爱慕光子，心想“这正是在她面前露一手的机会”，用明子的话说，就是“机不可失”。

“别担心，光子小姐，有我在就没事！”

十三象一股不可阻挡的洪水，“呼”地冲出房去。

“十三君……，听我说，事情搞错了……”





击倒强者，才能证明自己是最强的

斩铁

斩铁竭尽所能，把技艺传授给爱孙。他暗中思忖“这一去，生还的希望就很渺茫了”。他还是离开了家乡，留给他的时间已经不多了。

长期的征战，使他身体已渐趋老朽。

为了让最后一朵花开得更鲜艳，他迈着老态的步伐，走向强者云集的地狱门。



李烈火

李觉得自己功夫不到家，很憋气，就在日本又呆了下来。

他寄身于一个寺院，练功之余干点农活，维持生计。渐渐地，他感到了“功夫强大”的真谛。事件半年后的一个晚上，他又看到那颗凶星放出耀眼有光辉。

李变得坐立不安，放下练了一半的功夫，出寺追赶那颗凶星去了。



因为功夫不到家，才被推出去的吗？



鹫家 庆一郎

虽然事件发生时那种天摇地动的激变已事过境迁，可阴云却迟迟不能散去，鹫家一直在调查“地狱门”。上次，查出了几个和地狱门有关的人物。这半年来，鹫家又着手调查这几个人周围的情况。

一天，他听说那几个人正在找一个名叫“封印巫女”的女性。为了搞清事情的来龙去脉，他向地狱门走去。



鹫家一直在调查地狱门。他和零号队是什么关系？



嘉神 慎之介

他败给了被青龙之力唤醒的枫之后，漂向地狱门。

但是，命运不许他去死。

地狱门是开是闭，已变得随心所欲……

负责人类去留之职的朱雀守护神，再次高翔在天空……。



不知火？新招？这次是“好人”吗？



一向我行我素的天野，这次也

着急了

天野 漂

万年樱树，枝头开满了樱花。天空依然阴云密布，昏暗的日子，丝毫没有改变的迹象。

一天，天野随意抽出了爱刀“男前”，不料刀锋已钝，这使他大吃一惊。

他赶忙去找老朋友“高岭源藏”，是源藏锻造的“男前”。等他找到源藏时，源藏已经去世，爱女“响”也没了音讯。

天野不相信这一切是真的。为了找到源藏的遗孤“响”，他一个人踏上了旅程。





图中虎彻也登场了。实战时她起作用吗？

直江 示源

他曾是个为复仇而发狂的鬼。地狱门衰落后，他又见到了养女“虎彻”。这使他又恢复了常态。示源为自己的失态感到羞愧，来到深山闭门自省。他看着虎彻象小山雀似的叽叽喳喳地长大，日日教她修练。可是，那种安稳的日子没能长久。

他感到有股邪力，从没有关严的地狱门中漏了出来。天没亮，他就出门了。

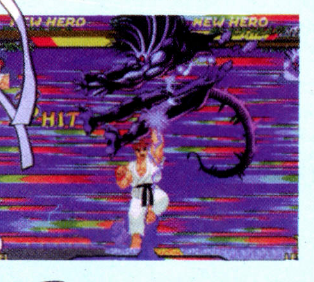
身后影子一声不响地跟着他……。

漫画英雄 VS 街霸

机种：SS　出品：CAPCOM

RYU

是位性格高傲的格斗家。一心想当一名真正的高手，至今仍在坚持苦练。这次，从“街霸Ⅲ”那里得到了一套新超级必杀技——真·升龙拳，但是威力并不很高。是不是修行还不到家？

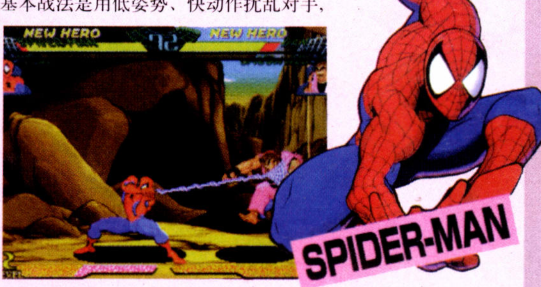


她是位女高中生，迷上了格斗，也不知从什么时候起，她就崇拜上隆了。这次，咲樱拳的前方，带着冲击波，能够抵消飞道具，保证攻击顺利进行。



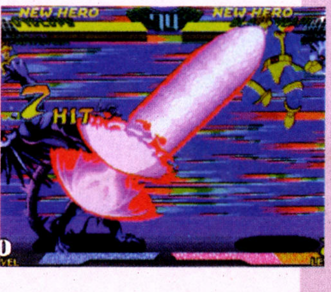


具有蜘蛛的特殊能力，是一位有正义感的超人新闻记者。回到家里，他又是一位疼爱妻子、体贴入微的模范丈夫。他的基本战法是用低姿势、快动作扰乱对手，然后强力出击。谁想豪放地打一场，谁就用这个角色好了。

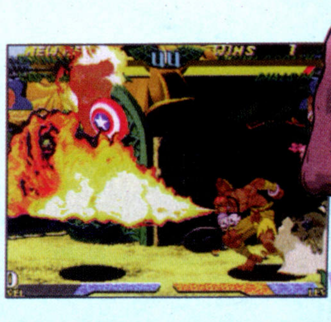


X-MAN的第一任领袖。两眼放出的冲击波，或攻或守，都是万能的武器。他也是一位优秀的援助角色。





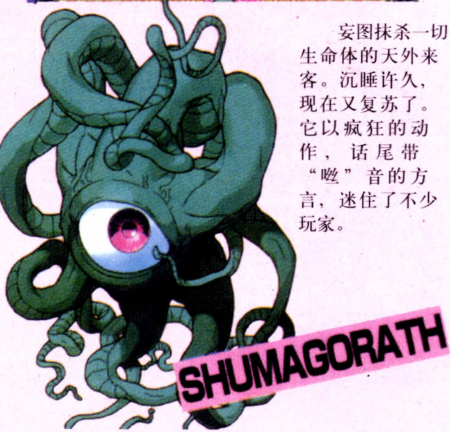
是个在本游戏系列中，越变越凶恶的瑜珈修行者。口中吐出的火炎，直逼画端。动作虽然迟钝，却也连贯。和前作相比，各方面没有太大变化，基本战法依旧。







妄图抹杀一切生命体的天外来客。沉睡许久，现在又复苏了。它以疯狂的动作，话尾带“嗞”音的方言，迷住了不少玩家。



是个日自由自在操纵精神力的魔人，遗传变异体也不是他的对手。最近，好象又在进行精神力的开发，这是后话，总之，没有太大变化，战斗中的感觉和前作基本相同。





以其巨大的身躯，和多样化投技的强大破坏力，压倒每一个敌人。一旦靠近敌人，使出终级原子爆破，就必胜无疑。



与遗传变异体展开摔跤搏斗的第一人。不是瞎吹，没有豪鬼，也许就不存在这个游戏系列。这次，豪鬼的天魔空刃脚更加厉害，攻击更加凌利，技艺更加娴熟。



这次增加了超必杀技疾风迅雷脚。虽然性能比不上“街霸Ⅲ”的超必杀技，却也豪快，可以称得上是自家流派的招数了。



WOLVERINE

是个野性味十足的好汉。谁也不曾料到他竟是不死身。或以极低的姿势、极快的动作，一击致命；或者发动一连串的短促攻击。他的战法可谓自由自在，很适于初学者掌握。

BLACK HEART

和父亲闹翻，被赶了出来。它发誓要推翻父亲，自己在魔界称王。他能召唤魔界的居民——使魔，进行战斗。

CAPTAIN AMERICA

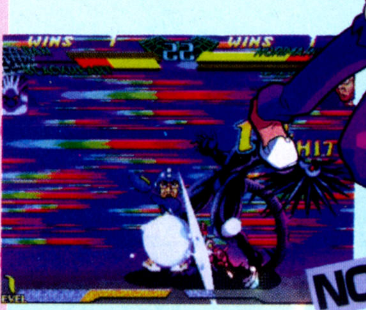
为了正义而战的英雄。手里拿着的盾牌，就是他的象征：决不侵犯他人，也不许别人侵犯自己。他也沉睡了多日，现在要战斗了。



为报父仇，春丽一直在追踪仇人维加和他所属的黑社会组织。她常用低空前冲搅乱对手。

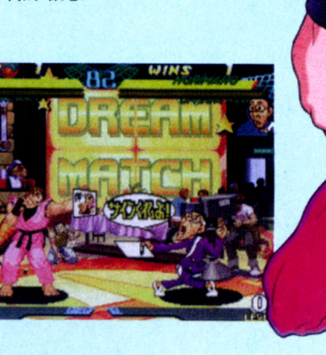
电视节目“生活，就是这么回事”中的人物。由画家木梨宪太郎设计角色形象，在本作中初次亮相。配音由宪太郎先生本人担任。他的必杀技，打起来就象跳桑巴舞。他用这种反传统的动作，冲破了旧的观念，充分发挥了角色的独特性给人们带来的新鲜感。目前，他还是个弱者。





NORIMARO

超级搞笑人物，听到消息就赶来参战了。必杀技没有变化，又学会了一手新招。如果这招能够取胜，整个战斗也就见到了胜利的曙光。





DAN

肉体的力量超出常人的想象力，又象科学家一样充满智慧。是个智勇双全的超人。他的怪力，使碰到的东西倾刻间化为粉末。他的狂暴，使周围一片狼籍。他还备有超级铠甲，能够抵抗各种凶猛的攻击。



HULK

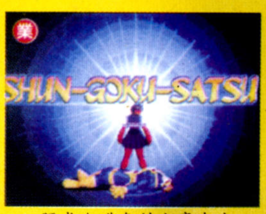
俄罗斯出生的遗传变异体。要敌人的命如同儿戏，是个无以论比的残酷的家伙。从掌心放出的长鞭，既能直接攻击，又能吸取敌人的生命能量。它还会无数连续技，从通常技接超必杀技也易如反掌。获胜心强的玩家可以一试。

8 HIT

OMEGA RED

其他角色

见过街机的人都清楚，这个游戏除了上述18个角色以外，还有许多隐藏角色。SS版中当然也有这些角色。不过，家庭版中，角色的出现条件或许做了某些变更。



晒成咖啡色的女高中生，格斗技术不亚于男子。看上去很象樱。看，她打倒了对手！

乔乔奇妙冒险



机种：ARC
出品：CAPCOM

与众不同的男人们

第三部的故事

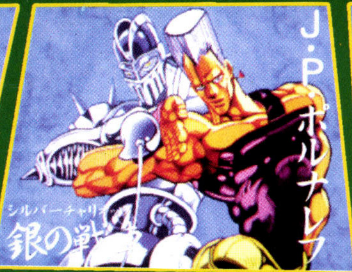
"周刊少年"现在正连载故事的第五部，编成游戏的是第三部。说得是，乔斯特家族的宿敌DIO再度复活，用咒语使承太郎的母亲面临生命危险。为了解救母亲脱离危险，承太郎和同伴一起，出发去DIO的所在地埃及，开始了漫漫征程。

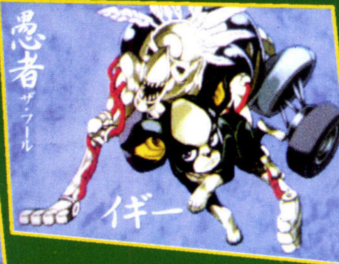












幽波纹是什么？

潜身（幽波纹）在第三部中初次登场，他为什么要到这里来？负有什么使命？原著中，称他为恶灵或守护灵，使命是守护他的本体角色（也有例外）。要象守灵人那样，站立在本体身边，须臾不离。所以他才被称为潜身。潜身只有受到潜身攻击，才可能被击倒。

象征生命活力的力量"潜身"

"站立在身旁"须臾不离，所以被叫做潜身。他可以按照自己的意志，自由地调动拳脚，守护本体角色

是恶灵？还是守护灵



潜身，只有用潜身才能被击倒。潜身受伤，本体也受伤。另外，除个别角色外，普通人看不见他

CHECK1 潜身

只派本体出阵？亦或令潜身上场？

正象原著故事写得那样，本游戏的突出特点，可以说就是潜身和他的攻防战。每一角色都有各自的潜身，各潜身又都怀有自己的绝招，一出手便搅得天昏地暗。游戏中，潜身除了施展防御、必杀技之外，还能使用本体的通常技攻击。

游戏中设定，倘若潜身受伤，本体也受伤。潜身受到攻击时，本体也受到同样的攻击 。



若用本体格斗，就只在施展必杀技时，潜身才现身

S 按键切换



令潜身出场，就能发动多种方式的攻击

潜身可受遥控，也可与本体联合作战！

使用潜身有一定技巧。比如，潜身施展必杀技的时候，本体可同时发动连锁攻击；潜身和本体分别行动，进行复合攻击，还能受遥控，与本体拉开距离，展开更加复杂的进攻。



可受遥控的潜身，攻击力稍弱，主要利用攻击距离远的优势

与潜身分头行动，他的配合使攻击变幻莫测，不易防御



潜身受到打击，本体当然也受影响。这是潜身的弱点吗？



潜身正施展空中必杀技，攻击对手。还能连续追击吗？

潜身的神奇攻击技！

各路潜身的攻击技，百花齐放各有奥妙，令人目不暇接。被称为超必杀技的招数，更有惊人之处。如图所示的背景切入，使动作增加了华丽的色彩。

法皇之绿

星之白金



魔术师之赤的火炎攻击、法皇之绿的绿宝石闪光，和原著中描述的一样。潜身的绝招叫人大开眼界。施展超必杀技时，背景切换成异常华丽的画面。有点眼花缭乱了吧？



约瑟夫的隐者之紫缠绕着波纹？

CHECK2 角色

登场角色还有谁？

读过漫画，现在正热切盼望能在游戏中与各位主人公再度相逢的读者们，一定非常关心有谁在游戏中登场。目前能够肯定的有：承太郎、约瑟夫、阿布特里、花京院、波鲁纳勒夫和耶吉6人。从掌握的角色选择画面分析，似乎还有操纵木偶式的潜身、口念咒语的“恶魔”德伯，与影子潜身形影不离的“沙漠战神”阿列山大，以及本身已死，只有寄身于刀的潜身还活着的“死神”。除此多外，还有谁登场，至今仍然是个谜。

这就是角色选择画面！



看上去就象漫画的一页，让人觉得似曾相识。左页左下角的女性人物，本体没露过面，潜身是位已隐退的女皇。据说本体叫美多拉

CHECK3 故式模戏

一个角色，一段故事

每个角色，都有一段源于原著的故事。单人玩时，可依次选择各角色的故事模式的游戏。原著迷对这些情节的描写一定倒背如流。另外，有的角色是原著中没见过面的，情节当然就与原著无关。那么，这些角色带给我们的将是什么故事呢？

受到DIO的诅咒，承太郎的母亲生命垂危





第三部开头，承太郎和祖父约瑟夫在拘留所的对话





机种：ARC　出品：ARIKA

~故事简介~

地球上有三种地方，没有在地图上标出来。

首先是"军事设施保密区"。第二是西藏南部被称为"烟鬼森林"的地区，这一地区无法进行气象观测。第三就是我们这个故事的发源地"萨乌斯岛"。

远古以来，有关这个岛的各种神奇传说，就以叙事诗或口述的形式，在民间广为流传。

但是，众说纷纭。种种传说给后人留下了解不开的疑团。

有人说"岛上有个神仙，可以让每个人实现自己的愿望"。有人说"岛上有个城主，可以谒见他的人，能够长生不老"，还有人说"岛上什么都没有，只有从全世界收集来的猛兽"。传说每流传到一个新的地方，就会增加许多新的情节。

不过，各种说法都有一些共通的条件。

"你的理想，通向成功之路
只有打败挡在面前的所有武士
染满鲜血的尸体上，就是那条路"
形形色色的人，怀着形形色色的憧憬，带着他们的武运，集结在这个神秘岛上。
所有这一切，都是遵照神的意志，沿着一个巨大的螺旋向前发展……。

迄今为止，ARIKA发售的游戏，"街霸-EX(及2)等，都是根据原作改编的。而这部"FIGHTING LAYER"，无论是游戏系统，还是登场角色，都是由ARIKA原创的。

下面，就由目前掌握情况和画面的图象，对"FL"是个什么样的游戏，做些推测。

什么是3D格斗？

用一个方向键和六个按键操作。操作方法基本上与"EX系列"相同。玩过"EX系列"的人自不必说，熟悉其他格斗游戏的人也能流畅地输入指令。


这就是FL的游戏画面

仔细观察游戏画面，可以见到画面下方有能量槽，和标有数字的图形。有能量槽，是否表明能够施展各式各样的招数？

为方便起见，下面用"EX系列"的名称做些推测。

超级必杀技

提到采用了能量槽，首先让人联想起的就是这件事。

我们，似乎存在一种系统，和超级必杀技的功能一样。这就是说……


这张图片，象是超级必杀技独特的时间停止画面

超级连续技

还存在超级连续技？很遗憾，这次从画面的图片，还不能确定此事是否属实。在这个游戏中，我们还有机会施展攻势凌厉的连续技，体验那种豪快感觉吗？

防御破坏

关于这一点，有消息说"象是配备了防御破坏一类的系统"。图片表明，艾克索塔斯用一张长桌投向对手，同时花费了一槽能量。这个动作，似乎就是防御破坏。它的效果，和"EX系列"的同名动作应该相同，即摧毁防御，使对手昏迷。

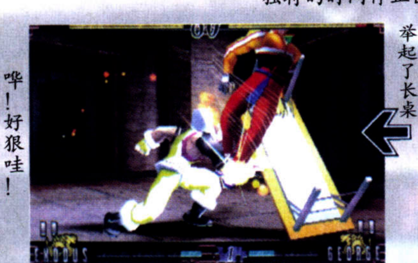
另外，据消息灵通人士说，好象"有一种不消耗能量槽的防御破坏系统"。这就是说，还有一种和前述的消耗能量槽的防御破坏，完全不同的系统，据说其效果是在一瞬间冲破对方的防御，使对手处于无防备状态。和3D格斗游戏中常见的"踉跄"(几乎跌倒)状态极为相似。

这里把消耗能量和不消耗能量的防御破坏归到了一类。实际上，这两个动作，也许根本不属于同一个系统。


艾克索塔斯用的似乎就是"不消耗能量的防御破坏"。他抡起钢管椅要打过去。效果如何呢？


艾克索塔斯和乔治都拉开了架式


艾克索塔斯不慌不忙地举起了长桌


哗！好狠哇！

铁夫

怒涛拍打着岩壁。这个季节，日本海更是巨浪连天。

岩壁顶上，立着一个身影。

“在这个岛国，难道没有比我更强的人了吗？”

他用余光轻瞥了一下打过来的浪花。

片刻，他把视线转向了手中握着的东西。

“藏栖记……”

那人读了半句书中的文字，长长地出了一口气，闭上了眼睛。

又过了片刻，当他再睁开眼睛的时候，眼中的阴云已一扫而光。

“这个岛国，我已经呆够了！去找外国人较量去！”



铁夫是日本空手道家，是这个游戏的主人公。图片中的招数，就很象空手道家的动作，让人感到一种威力。

ジグジット 捷格吉特

苍郁茂密的森林中，大步走来一个壮汉。

激烈的战斗，在他身上留下了斑斑伤痕。现在，伤口又在隐隐作痛。

终于，他穿出了森林，来到了一个大瀑布的下面。壮汉坐在了一块大岩石上，用很细的嗓音哼了起来。他在向草原上的牧民讲述一首叙事诗。

“当草原上人民处于黑暗之中时，肩负着民族的重托的他，登上了征程。为了把同胞从异民族的统治下解救，他需要力量，他在磨炼自己。不久的将来，他就要带领同胞，穿过黄昏的草原，走向新世界的黎明……”

壮汉深深地吐了一口气，起身又向森林深处走去。



捷格吉特，是为了保护同胞而战的蒙古人。祖先赐给了他一付威武的身躯。他的招数，极具威力

月影 ツキカゲ

月影，正象他打扮的那样，是个忍者。图片上，他正用秤砣砸向对手。实战中，似乎用这招把敌人拉过来

“不要抱怨嘛！这也是命是注定的……”

向仍呆立在那里的对手说出这句话后，话音未落，月光下的身影，忽地就消失了。

激昂的心情，内含着一颗冷彻的心。

自从委身于时局的掌权者之后，自身就消失了，只留下了影子。只有完成的那些任务，是自己存在的证明。

这个世界，有光就有影，不会违背自然规律。只求自己生存，就意味追求死亡。

“有了我，就等于抛弃我”

影，一边象是在开导自己，一边挥起忍者刀，劈向对手。

露茜亚妮 ルチアーニ

“阿露，阿露！”

面对已经无法动弹的对手，露茜亚妮的脸上，现出了恍惚的表情。

血如泉涌，看来是活不成了。

“嗖——”

露茜亚妮猛一转身，嗖地飞出一把刀去。

刀深深地刺入一棵参天古树，随着崩起的树皮，一只毒蝎身首异处，落到了地上。

露自得地看了一眼，又把视线移向了天空。夕阳西下，天空被染成了一片血红。

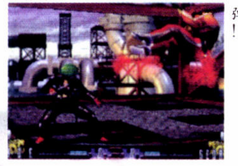
“这样的景色，太醉人了！”

来到这个海岛之后，就再没必要躲在阴暗的角落、逃避警察的追踪了。她随心所欲，到处破坏。

这时，草丛深处，传来几声响动。随即出现了一个人影。

露回身取下树上的刀，轻抚了一下，问道：

“你喜欢血红色吗？”



绿发少女，露茜亚妮。她常用刀和手枪，偶尔也用火箭弹！

ホン 韩

韩从少年时代开始，就在道场习武。一日，他从道场的仓库中，捡到了一本落满灰尘的书。书中记载着前辈们为追求未知力所做的种种努力。韩发现，许多前辈都是去一个叫“萨乌斯岛”的地方后，便泥牛入海，杳无音讯。

韩看到这里，热血直冲他心中的“武念”。

“……，我要去看看，倒底是怎么回事”。

重新系了一下头上那块印度丝巾，韩冲出了仓库。

“打败眼前所有这些武士，只有从他们倒下的躯体上通过，才能……”

暗诵着书中的一节，韩的口角掠过了一丝笑意。



韩，用韩国的跆拳道。看图片就知道，使的是跆拳道的踢技

乔治 ジョージ

他挺立在狂风中，一手拉开衣襟，一手打着了打火机，点燃了一支香烟。

随手把手套塞进了夹克衣兜，又摘下太阳镜，象是自嘲似地说道，“怪了，谁说是危险场地。怎么看不出来……”

吸了一口烟，他继续说道，

“署长升职调离前，曾嘱咐过要小心点。嗯，署长都说要小心。”

捻灭了香烟，他背朝大海，向岛上走去。

“调查本岛实态的任务，何时能完成？真想快些回城市去。不得离开没有霓虹灯的汽车尾气的地方三日以上，是济恩塞特家族的300年来的家规。”



乔治是美国警察。图片中，他似乎在说，“最可信赖的就是我的拳头！”

“加藤，又来了！这回你可跑不掉了！”

摆小摊的店主喝声未罢。便拿起长扫帚抢过来了。

“老板，不就是一个肉包子嘛，别太认真了。啊！慢点抄家伙。”

加藤一闪身，躲过了扫到身边的条帚。

“嘿！多谢关照，明儿见！”他朝怒气冲天的店主斜了一眼，一溜烟儿地逃开了。

回家路上，他被一个占卦师叫住了。贫寒，眼光敏锐的占卦先生，一眼就看上了加藤。

“贵人留步，你的财运到了！旁人无需开口，敝人无所不知。以偷为生的人，难道不想知道拿到百万巨富的方法吗？”

加藤盯着占卦者，仔细审视了一番，开口道：“听起来很有意思，你说，怎么办？”

蓄满白胡子的占卦师漫不经心，接着说：“其实，东西在大海彼岸的一个地方。这个嘛……”

加藤 シャン



加藤习中国拳法。看图片，他移动敏捷，出拳凶狠。他的特长也许是拳脚快

阿肯色达斯

“抓那儿！摔呀！阿肯色，小心背后、背后！”

今天，孩子们的欢叫声，又回荡在环形大厅里。

阿肯色高傲地几步冲出大厅，刚想回更衣室，却被要采访他的记者拦住了。

“阿兄，无论名气还是实力，都没人是你的对手，对吧？”

阿肯色满意地点了点头。记者继续问道，“人们都在谈论克雷曼的复出……唉哟！”

阿肯色突然当胸给了记者一拳，象要杀了记者似的怒吼道，“在我面前，不许再提一句克雷曼！”

“啊？是！”

抛下采访的记者，回到自己的更衣室，“哐”地一声关上了门。

“见鬼！人人都把我和那家伙比。看来，非得让他尝一尝我的厉害！”

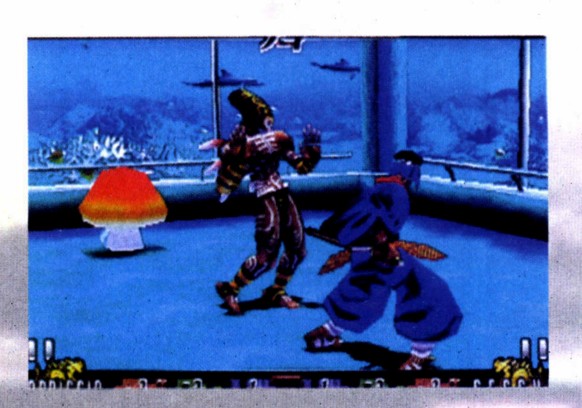
这时，从黑暗的屋中，闪出一个人影。

“阿肯色先生，你要找的人，终于找到了。”

阿肯色转过头来，表情慢慢由怒转喜。

“你说—，找到他了？他现在在哪里？”

阿肯色是个无敌的摔跤手。使用的投技，都是摔跤界的绝招。不过，图片中，他口喷火焰，在用火攻



カプリッチョ 卡布里乔



身上涂抹得怪模怪样的卡布里乔。图片上，他正在施展招数(？)，吞下蘑菇，恢复体力

苔影映得洞窟内一片青白。远处传来人语和渐近的脚步声。

“你……明天……一个人……”

“那……他……太厉害……”

“晚上……”

听着象是个小头目的人说道，

“小声点，前面好象有人！”

于是，大家一同喊起来，

“嘿！卡布里乔，你在哪儿？”

几个人高举起拳头，更高声叫道，

“嘿！嘿！卡布里乔！”

头上装饰着双截棍的少女，如同图片那样，她使用的大致是足技

兰 ラン



小时候，兰坐在外婆的膝上，就听过这个故事。

外婆说，我们的祖先，曾经在一个海岛上，击败了无数强人和巨蟒。最后，治服了一条久居山庄的龙。

外婆描声描色的讲着这个故事。当时，幼小的兰心中深信，“这个故事一定是真的。”

兰长成一个十分俊俏的姑娘。一天，她听道场的老师在谈论“萨乌斯岛”，便立刻明白了一切，稍事整理，带上行装，她来到海港，悄悄潜入了一艘货船的底舱。

“真的！故事讲的全是真的！”

按捺不住急切的心情，兰期待着一切快点发生。

“最先遇到的是什么？是巨蟒？还是……”

兰搭乘的船，象被什么东西吸住了似的，一眨眼功夫就消失在水平线之下了。

'98格斗全书

（修订本）

胜 军 主 编

内蒙古科学技术出版社

'98 格斗全书

胜 军 主编

*

内蒙古科学技术出版社出版发行
(赤峰市哈达街南一段 4 号)
北京博诚印刷厂印刷
(北京 1201 工厂)

开本:787 × 1092 1/16 印张:17.5 字数:320 千
1998 年 10 月第一版 1998 年 10 月第一次印刷
印数:1 — 60000 册

ISBN7-5380-0571-4
Z · 76 定价:25.00 元

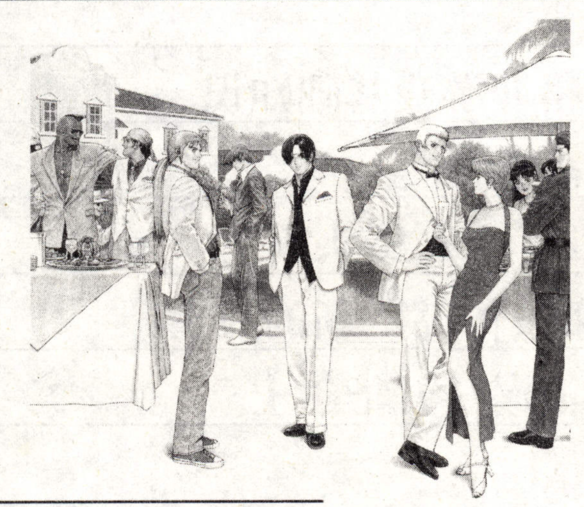
'98格斗游戏全书



目录



'98格斗游戏全书 目录







'98搏击王

机种：ARC/NEO·GEO　出品：SNK

系统概要

'98版的系统，基本与前作'97版相同。其中，略有变更，增加了一些新系统。下面，依次介绍。

基本操作

基本操作未做更改。搏击王的老手们，拿起来就能玩，感觉依然自然流畅。

对这个游戏来讲，方向键操纵角色的移动，按键控制攻击的强弱。

方向键操作

上……垂直跳跃
下……下蹲
右……前进
左……后退、上段防御
右斜上……向前跳跃
左斜上……向后跳跃
左斜下……下蹲、下段防御

按键操作

A键……弱拳　B键……弱脚
C键……强拳　D键……强脚

特殊操作

特殊操作也和前作基本相同。ADVANCED模式(略为ADV模式)和EXTRA模式(略为EX模式)的特殊操作完全一样。

但是，跳跃动作稍有不同。前作的EX模式中，只能做通常跳跃和大跳跃。这次的EX模式，可以和ADV模式一样，做通常、小、中、大跳跃四种动作。这样，操作更得心应手。

受身(避免被击倒)
倒地前瞬间，同时按AB键

后撤步
按方向键⬅⬅

超重击
同时按CD键

挑衅
按START键

空中防御
空中，按与对手动作方向相反的方向键

小跳跃
轻按↖或↗键

中跳跃
前冲途中，轻按↖或↗键
轻按↙或⬇或↘后，再轻按↖或↙

大跳跃
轻按↙或⬇或↘后，再按↖或↗
(或者在前冲途中，按↖或↗)

摧毁防御
连续攻击对方的防御，持续一定时间，就能将其摧毁，使对手不能再采取防御。对手在能量MAX状态下，防御被摧毁，就要转入低能量状态(防御受损的一方，自身并未受到打击)。

系统详解

EX模式

能量槽和超必杀技

EX模式下，同时按ABC键，可积累能量。即使受到攻击，也能积累一点。能量槽积满时，槽改变形状，同时进入能量MAX状态。这一状态的能量，随时间逐步降低、直至为零。

持续时间大致如下，如果是靠自己的力量，积满了能量槽，可持续2 0 时间点；如果受到攻击后，积满的能量槽，可持续40时间点。

进入能量MAX状态后，就能施展超必杀技和各种防御取消技。不过，一旦使用这些招数，能量槽立即变为零。

能量MAX状态下，显示出几种效果：攻击力升至1.25倍、攻击时撞到对手后的反弹距离加大、容易被对手反击等。EX模式和ADV模式，都会出现这三种情况。

超必杀技，当体力槽闪灭(8分之1以下)时，不管能量槽还剩多少，都可不受限制地使用。这一状态如果与能量MAX状态同时出现，则可以打出威力强大的MAX版的超必杀技(使用后，能量槽变为零)。



同处EX模式的双方，挑衅可降低对方的能量值。ADV模式下则不起作用

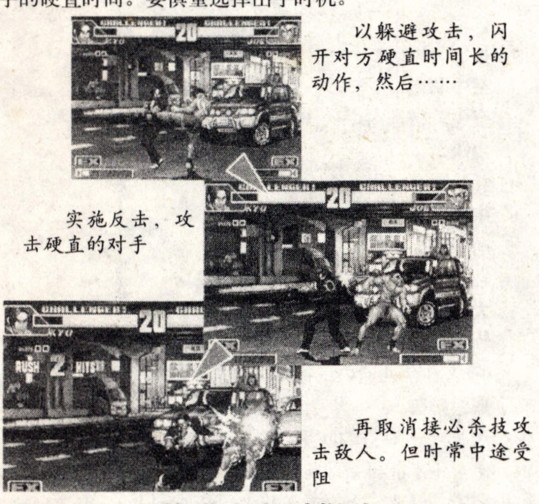
另外，'98版中，只有当与对手同处EX模式时，向对方挑衅，才可以降低对手的能量值。

躲避攻击和反击

躲避攻击，是同时按AB两键，进入无敌状态的一种动作。这时，敌人的投技攻击仍能发挥作用，但敌人的所有打击技则不产生任何效果，其间，自己出招、收招时的动作并不停顿。

'98版中，又恢复了'95版中威猛的反击招数(躲避攻击时按攻击键)。这是一种中断躲避攻击，转手使出特有打击技的战法，每个角色都可使用。理想的套路是，以躲避攻击闪开对手的进招，再施反击接必杀技。

可是，'98版的反击动作较慢。或出招受阻，或错过对手的硬直时间。要慎重选择出手时机。



以躲避攻击，闪开对方硬直时间长的动作，然后……

实施反击，攻击硬直的对手

再取消接必杀技攻击敌人。但时常中途受阻

前进步和后撤步

前进步，按➡➡键，是向前方跃出一步的特殊移动动作。移动迅速，但动作中毫无防备，只能躲开低位攻击。

'98版中，做前进步的同时，可施展特殊技、必杀技、超必技(跳跃时可施展的招数)。擅长中段特殊技的角色，应充分利用这一招数。

两种模式，都是按⬅⬅键做后撤步，都可接特殊技、必杀技、超必杀技。



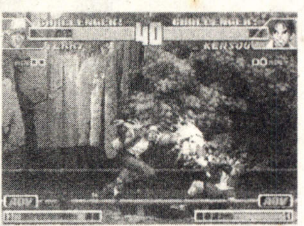
京和布朗的前进步⬇+C，动作迅猛。可接中段连续技

ADV模式

能量槽和超必杀技

ADV模式状态下，攻击或防御成功，及必杀技得手时，能量槽上升。受到对方攻击时，也略有上升。

满槽时，槽旁增加一个贮备块，槽变成空槽。ADV状态下，用一个贮备块，可施展一次超必杀技、启动能量MAX、或防御取消。



攻击得手，能量值增加。储蓄能量不费时间，很方便

启动能量MAX(同时按ABC键)，顾名思义就是进入能量MAX状态。ADV状态下，除了EX的三种效果，超必杀技也变成了能量MAX状态。能量MAX状态，使新出现的槽归零(持续20时间点)，但状态保持到超必杀技动作结束。

能量MAX状态下，即使用通常技或特殊技击中对手，能量值也不增加。

贮备块，当第一人或第二人失利，交换角色后，仍然有效。这时，依据角色的情绪，增加或减少一个贮备块。

角色的情绪，每天在变化。在确定顺序的画面上，按开始键，可确认角色当时的情绪。心情舒畅的角色输一场增一贮备块。恼怒的角色输一场减一贮备块。心情平静的角色不增不减。



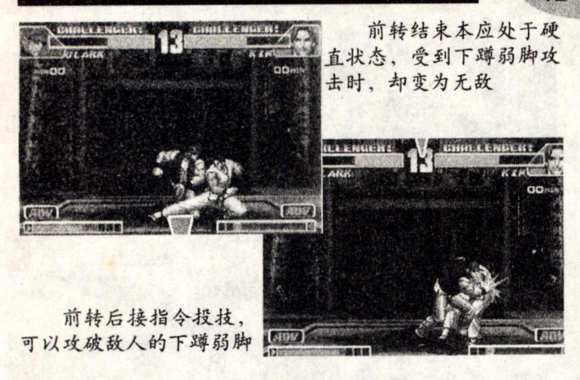
情绪好的角色担当先锋或中坚力量，情绪差的角色担当大将。这样比较稳妥

紧急回避躲避动作

这是无敌状态的移动动作。方向键置于中间位置，或按➡+AB向前、⬅+AB向后移动(记为前转、后转)。

被摔倒后，变成无防备状态。但是，能够以无敌状态靠近敌人，是这一动作的最大优点。另外，前转还有能绕过对手，转到敌人背后去的特长。

值得一提的变更点是，受到下蹲弱脚(除庵、哈迪·D!、布朗外)攻击时，这一动作的无敌状态可保持到动作结束。因此，习惯以下蹲弱脚阻止对手前转的人，应尽快改变习惯。



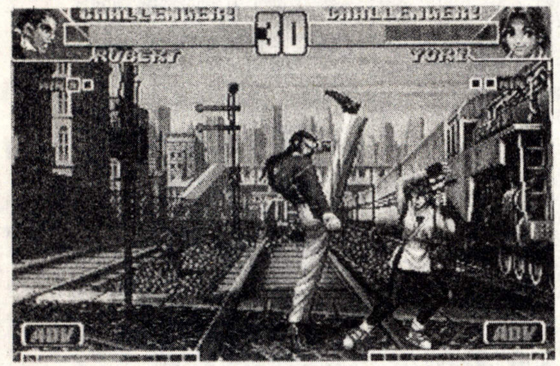
前转结束本应处于硬直状态，受到下蹲弱脚攻击时，却变为无敌

前转后接指令投技，可以攻破敌人的下蹲弱脚

投技化解术

是一种摆脱通常投技，不受伤害的动作。遭受通常投技攻击(捆技除外)后，立即按左或右键，同时按攻击键。

需要注意的是，与'97版的指令不同。下蹲防御状态中，即使按键也摆脱不开通常投技。反之(?)，以投技对付投技，倒可以摆脱对手的投技(要看准时机才能成功)。



施展投技化解术，按横向键+攻击键。刚开始会觉得不习惯

前冲和后撤步

ADV模式下，按➡➡键前冲。冲出一定距离后，按前方键➡以外的任意一键，可使前冲停止(稍有硬直))。长距离前冲之前，按住➡或➘键不放，就会一直向前冲。

前冲途中，随时可施展通常技和必杀技。不过，通常投技和防御，必须在停止前冲、解除硬直后方能实施。

后撤步，如前所述，与EX的同一动作效果相同。



ADV新系统

'98版的新系统，即已方角色失利，另一角色替换上场时，与能量槽相关的条件，向有利于已方的方向变化。

ADV模式下，失利后，贮备块的上限增加。第一人最多贮3块，第二人最多贮4块，第三人最多贮5块。不过，各角色根据其特点各不相同(贮备块的总数不变)。EX模式下，出场顺序越往后，能量槽越短。这样，就能在更短时间内贮满槽。





第三人持有5　个贮备块。快成了大富豪了



第一人和第三人，槽的长度相差如此之大。第三人已经快满槽了！

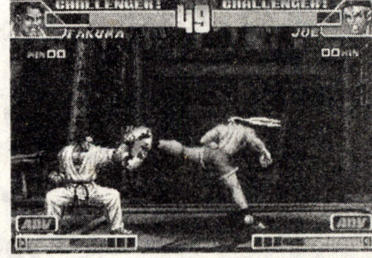
两模式共通系统

与前作相比，两模式共通的基本系统和应用系统，略有变更。下面介绍这些变更点。

打击防御

一部分必杀技的特定动作和一些特殊部位，设有打击防御的特性。当这些动作和部位受到攻击时，不仅可以阻止对方的攻击，自己还能继续施展必杀技。

'98版增加的打击防御技有：坂崎拓马的“猛虎　无赖岩　”、布朗的“ハイパータックル”和“ロケットタックル”。

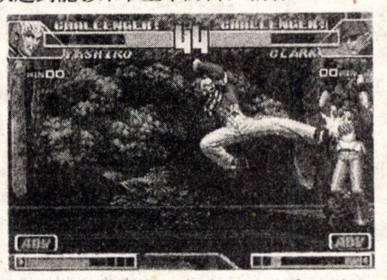


性质与前作相同。但随着新角色的加入，招数也增加了

空中防御

操作为垂直或向后跳跃中，按后方键。可防御的对象有：飞道具(超必杀技除外)、跳跃攻击、空中攻击性必杀技三种。不过，相距太远则失效。

'98版中，从跃起到能够采取空中防御，稍有一段时间间隔。这样一来，想以逸待劳，守在画面一端迎敌(对手跃过来时，施展空中防御接指令投技)，就行不通了。



看见对手跳起来了，再施展跳跃→空中防御，就来不及了

超重击和空中超重击

属通常技，击倒敌人的效果特殊。同时按C、D 键出招。'98版中，有的角色，做通常和大跳跃与做小、中跳跃相比，施展空中超重击，打击效果略有不同。在做通常、大跳跃中出手此招，打击效果比普通水平低。在做小、中跳跃中出手，效果与强攻击相当。



特定角色，在做小、中跳跃中，按CD键攻击，效果不减。双方同时按CD键，则两败俱伤

计数

全部小、中跳跃的攻击、反击、特殊技、必杀技、超必杀技，施展以上诸招数时，从出手到击中的这段时间内，如果被敌人的打击技击中，就进入“计数”状态。对手在能量MAX状态下，即使自己施展的是通常技，在上述时间段内或前冲中，受到打击，也进入“计数”状态。反映出来的效果，大致分为以下两类。

一类是受到更严重的打击。严重程度随打击技的种类



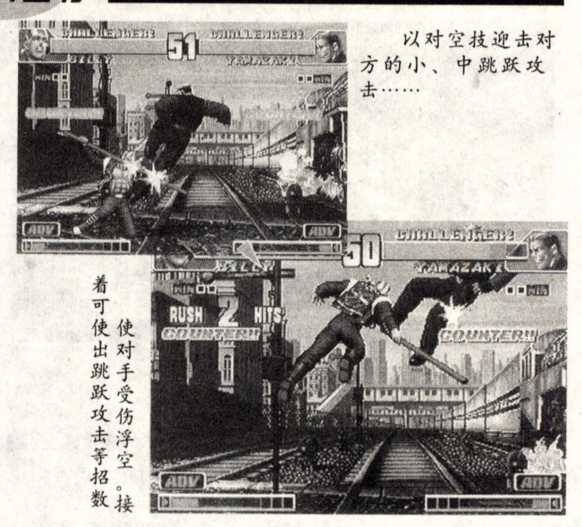
计数状态下，受到攻击浮空中，判定依然存在

泰利使出了超必杀技，命中对手

而有所不同。其中有的甚至是受到加倍打击。非计数状态时，如果被对手的多段技进攻击中，所受打击的强度减半；而自己处于计数状态时，受到第二段招数的打击，强度并不减半(第三段的打击力为通常的二分之一)。

另一类是，在空中受到打击时，一定时间内判定依然存在。计数状态下被对方用击倒技打倒时(对方用下蹲强脚时除外)，即使跃在空中，哪怕被对方用通常技击中，也摆脱不了同样的命运。不过，后者只是一瞬间的事情，对手想再追击，决定胜局，则相当困难。

应注意的是，'98版中，用小、中跳跃攻击对方，有可能使自己进入计数状态。反之，对付对方的小、中跳跃攻击，以对空技迎击，无疑可以加大打击力度。若以对空必杀技迎击，一旦得手，继续追击还会取得彻底胜利。



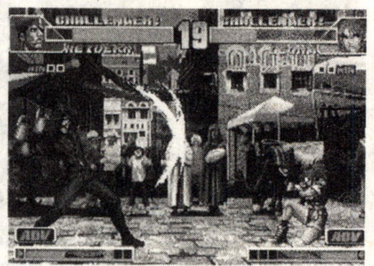
以对空技迎击对方的小、中跳跃攻击……

使对手受伤浮空。接着可使出跳跃攻击等招数

指令输入

'97版的必杀技指令，曾做了大幅度简化，'98版中，所剩无几。比如：↓↙← ↙→变为↓←→；← ↙↓ ↘→变为←↓→等少数几种。

蓄力的指令也做了变更。蓄力的方向包括斜向共三个方向。不过，一旦方向键按颠倒了，就会解除蓄力。常见的情况有，按←键蓄力，再按↙键蓄力后，又按←键(或者相反)，结果是消除了蓄的力。这一点应多加注意。



不知不觉中，解除了蓄力。应时刻意识到这一点

指令投发生变化?

'96，'97版中，指令投很有威力。'98版中，与指令投相关的攻防指令有些变更。下面，就这些变更点，做些说明。

指令投的种类

指令投类的必杀技和超必杀技，可分为两类。首先，介绍每一类的特性。

第一类，在输入指令的瞬间，当即判决投技是否成功。如果在对手可被摔倒的状态下输入这类指令，即可获得成功(下记为1类)。

第二类，从输入指令，到判断投技是否成功，需要一段时间。在判定生效之时，若对手处于被摔倒状态，则判己方成功。而输入指令时对方的状态，与投技的成功或失败并无关系(下记为2类)

'98版中，若没摔倒对手(投技失败)，1、2类的动作，都和出招落空的结果相同。出空招时，自己完全无防备，所以要多加小心。

再补充一点，和1类条件相同的情况下，还能使出几种打击技(不是指令投)。前述1、2类动作得手的一瞬间起，对手就被束缚住了手脚。而以打击技得手时，对手还尚存着招架还手之力。这时，对手还能出招，所以面对发动的攻

击，他仍有可能躲闪开，或者破解掉。不过，即使攻击不利，也不至于出现打空招那样的状况。



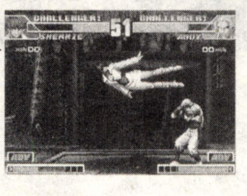
真吾的"鉎研"，哈迪·D！的"ダンシングビート"都是打击技



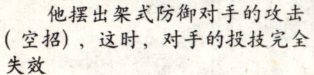
2类动作，多数在投技判决前，处于无敌状态

投技判决失效状态

对倒地、防御、仰倒后刚站起、及摆出架式防御对方攻击(空招)的对手，投技判定无效。即对做出这些动作的对手，施展投技无任何效果。



他摆出架式防御对手的攻击(空招)，这时，对手的投技完全失效



前转→指令投技

'98版中，作前转到敌人背后时，用1类的指令投进攻无法奏效(前述的打击技也同样)。硬直解除后。略迟片刻再输入指令，才能施展投技。立即输入指令，只能打出空招。而2　类动作自动延迟时间，立即输入指令，不影响施展投技。

一个例外是，紧紧接在对手动作之后(两动作几乎相重合)，做向内滚翻，只有在这种情况下，立即输入1 类动作指令，可施展投技摔倒对手。



前转到敌人背后，紧紧接指令投技。原本毫无问题的一套连续技……

'98版中，动作间隔距离过短，投技就会失效。要注意这一点

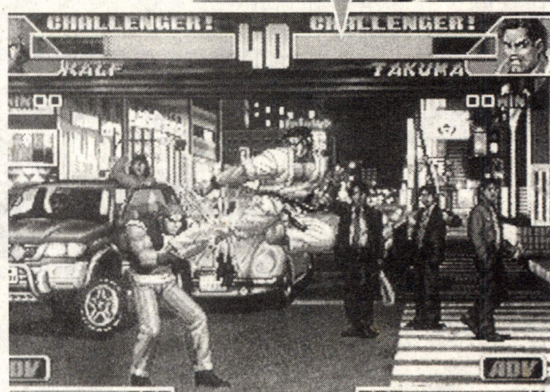
指令投 VS 跳跃

'98版中，投技易被跳跃破解。因为，自输入跳跃指令的一瞬间起，对手使出的投技就失效了。如前所述，指令投如果落空，就会受会出现失败动作。这时，极易受到跳跃再接其他连续技的攻击。

跳跃落地后的硬直时间内，对手的投技攻击仍然不起作用。所以，无法从地面用投技对付连续跳跃的对手。因此，也造成这样一种事实：跳跃时不出手，落地后立即接投技这一套连续技威力极大(站在地上，无法用投技摔倒对



指令投，如果被对方识破，回敬以跳跃，则不可避免地要失利



抓住对手失败动作的时机，施展跳跃+连续技，一举打败对手

指令投与连续技

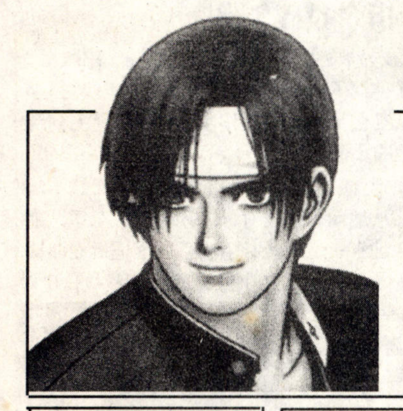
以往的KOF系列的指令投，可以攻击处于受攻击后仰硬直状态的对手，所以，可以组成连续技。但是，'98版中，跳跃攻击后，唯独不能对受攻击后仰状态的对手实施投技攻击。所以，也就无法实施跳跃攻击→指令投一类的连续技。

为了弥补这一缺乏，可接前冲投系必杀技。以往这种投系必杀技不易摔倒对手，现在用它能够攻击处于受攻击后仰硬直状态的对手(跳跃攻击除外)。



跳跃攻击→指令投这样的惯用连续技，已经不存在了

主人公队



草薙京



●投技

技	指令
釟鉄	→or←+C
一刹背負い投げ	→or←+D

●特殊技

技	指令
外式・轟斧 陽	→+B
外式・奈落落とし	跳跃中↓+C
八拾八式	↘+D

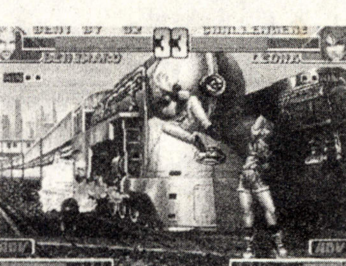
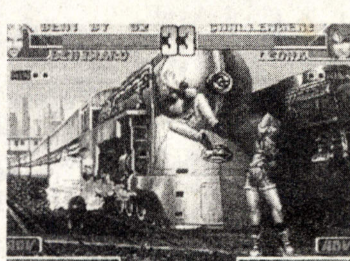
●必殺技

技	指令
百式・鬼焼き	→↓↘+A or C
R.E.D.KicK	←↓↙+B or D
弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←+B or D
七拾五式 改	↓↘→+B・B or D・D
百拾四式・荒咬み	↓↘→+A
百弐拾八式・九傷	荒咬み動作中↓↘→+A or C
百弐拾七式・八錆	・荒咬み→九傷動作中A or C ・荒咬み動作中→↘↓↙←+A or C
百弐拾五式・七瀬	・荒咬み→九傷動作中B or D ・荒咬み→八錆動作中B or D
外式・砌穿ち	荒咬み→八錆動作中A or C
百拾五式・毒咬み	↓↘→+C
四百壱式・罪詠み	毒咬み動作中→↘↓↙←+A or C
四百弐式・罰詠み	毒咬み→罪詠み動作中→+A or C
九百拾式・鵺摘み	↓↙←+A or C

●超必殺技

技	指令
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or C
最終決戦奥義 "無式"	↓↘→↓↘→+A or C

二阶堂红丸

●投技

技	指令
キャッチアンドシュート	→or←+C
フロントスープレックス	→or←+D
スピニングニードロップ	跳跃中↑以外+C or D

●特殊技

技	指令
ジャックナイフキック	→+B
フライングドリル	跳跃中↓+D

●必殺技

技	指令
雷靭拳	↓↘→+A or C
空中雷靭拳	跳跃中↓↘→+A or C
真空片手駒	↓↙←+A or C
スーパー稲妻キック	→↓↘+B or D
居合い蹴り	↓↘→+B or D
反動三段蹴り	→↘↓↙←+B or D
紅丸コレダー	投距离中→↘↓↙←→ A or C

●超必殺技

技	指令
雷光拳	↓↘→↓↘→+A or C
エレクトリッガー	投距离中→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C

大门五郎

●投技

技	指令
十字締め（近距離）	→or←+C
つかみ叩きつけ（遠距離）	→or←+C
送り足払い	→or←+D

●特殊技

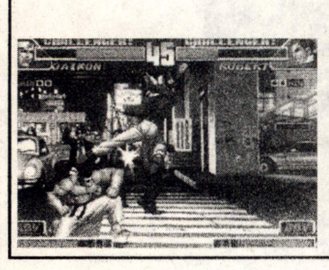
技	指令
玉潰し	→+A
頭上払い	↘+C

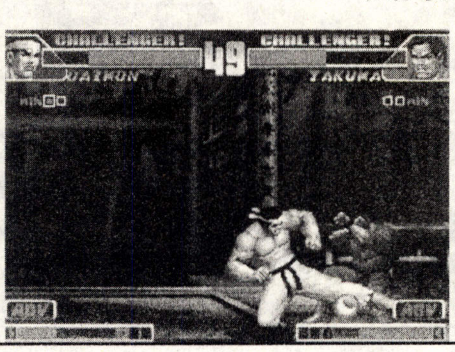
●必殺技

技	指令
地雷震	→↓↘+A or C
超受け身	↓↙←+B or D
雲つかみ投げ	←↙↓↘→+A
切り株返し	←↙↓↘→+C
天地返し	投距离中→↘↓↙← →+A or C
超大外刈り	投距离中→↓↘+B or D
根っこ返し	↓↘→+B or D
裏投げ	→↘↓↙←→+B or D

●超必殺技

技	指令
地獄極楽落とし	投距离中→↘↓↙←→↘↓↙← A or C
嵐の山	・根っこ抜き 投距离中←↙↓↘→ ←↙↓↘→+B or D ・続・切り株返し 根っこ抜き中←↙↓↘→+B or D ・ぶっこ抜き裏投げ(NORMAL時)、続・天地返し（能量MAX時） 続・切り株返し中→↓↘+B or D







饿狼传说队

泰利

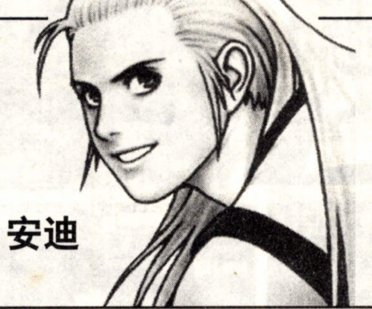




●投　技	
グラスピングアッパー	→or←＋C
バスタースルー	→or←＋D
●特殊技	
バックナックル	→＋A
ライジングアッパー	↘＋C
●必殺技	
バーンナックル	↓↙←＋A or C
パワーウェイブ	↓↘→＋A or C
クラックシュート	↓↙←＋B or D
ライジングタックル	→↓↘＋A or C
パワーダンク	→↓↘＋B or D
パワーチャージ	←↙↓↘→＋B or D
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋A or C
ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→B or D

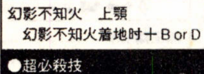
安迪



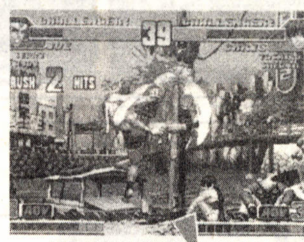


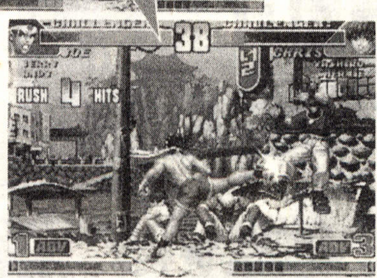


●投　技	
剛臨・改	→or←＋C
抱え込み投げ	→or←＋D
●特殊技	
上顎	→＋B
上げ面	↘＋A
●必殺技	
斬影拳	↙→＋A or C
我弾幸	斬影拳击中时↓↘→＋A or C
飛翔拳	↓↙←＋A or C
昇龍弾	→↓↘＋A or C
空破弾	←↙↓↘→＋B or D
撃壁背水掌	投距离中←↙↓↘→＋A or C
幻影不知火	跳跃中↓↘→＋B or D
幻影不知火　下顎	幻影不知火着地时＋A or C
幻影不知火　上顎	幻影不知火着地时＋B or D
●超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙↓↘→＋B or D
飛翔流星拳	↓↘→↓↘→＋A or C

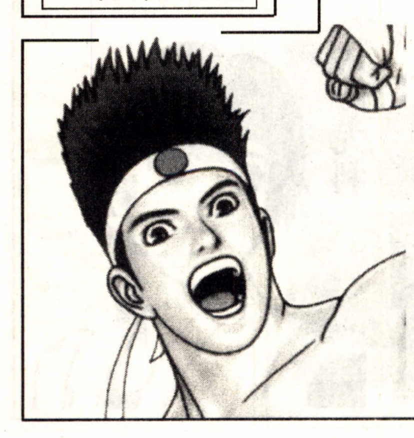


东丈





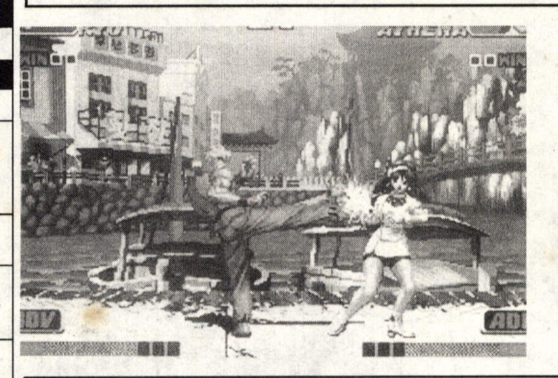


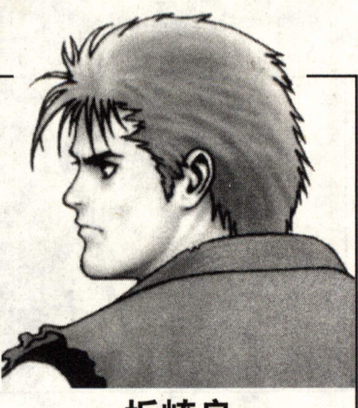


●投　技	
ひざ地獄	→or←＋C
レッグスルー	→or←＋D
●特殊技	
ローキック	→＋B
スライディング	↘＋B
●必殺技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋A or C
爆裂拳	A or C 鍵連打
爆裂フィニッシュ	爆裂拳中↓↘→＋A or C
タイガーキック	→↓↘＋B or D
スラッシュキック	←↙↓↘→＋B or D
黄金のカカト	↓↙←＋B or D
●超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋A or C
爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←＋A or C

龙虎之拳队

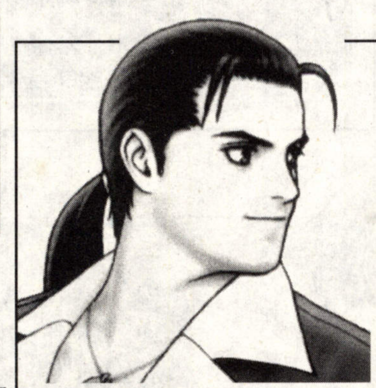
●投　技	
谷落とし	➡or⬅＋C
巴投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
氷柱割り	➡＋A
●必殺技	
虎煌拳	⬇↘➡＋A or C
虎咆 ・➡⬇↘＋A or C ・猛虎　雷神剛　击中时➡⬇↘＋A or C	
飛燕疾風脚	➡↘⬇↙⬅＋B or D
極限流連舞拳	投距离中⬅↙⬇↘➡＋A or C
猛虎　雷神剛	⬇↙⬅＋A or C
猛虎　雷神刹	⬇↘➡＋B or D
●超必殺技	
龍虎乱舞	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡＋A or C
天地覇煌拳	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

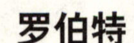






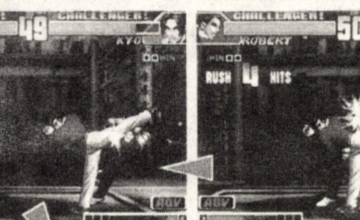
坂崎良



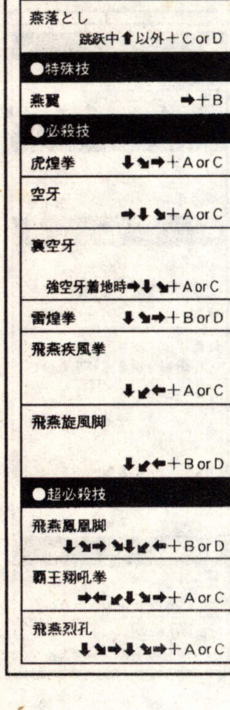


罗伯特

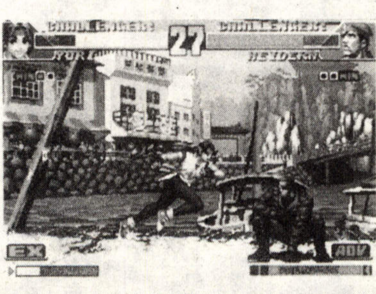




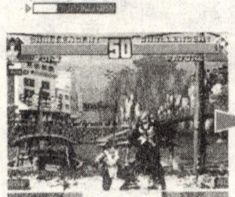
●投　技	
龍跳脚	➡or⬅＋C
首切り投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
龍翻蹴	➡＋B
勺龍降脚蹴り	➡＋A
●必殺技	
龍撃拳	⬇↘➡＋A or C
龍牙	➡⬇↘＋A or C
飛燕旋風脚	➡↘⬇↙⬅＋B or D
飛燕龍神脚	跳跃中⬇↙⬅＋B or D
極限流連舞脚	投距离中⬅↙⬇↘➡＋B or D
龍斬翔	➡⬇↘＋B or D
●超必殺技	
龍虎乱舞	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡＋A or C
無影疾風重段脚	⬇↘➡⬇↘➡＋B or D



●投　技	
鬼はりて	➡or⬅＋C
さいれんと投げ	➡or⬅＋D
燕落とし	跳跃中⬆以外＋C or D
●特殊技	
燕翼	➡＋B
●必殺技	
虎煌拳	⬇↘➡＋A or C
空牙	➡⬇↘＋A or C
裏空牙	強空牙着地時➡⬇↘＋A or C
雷煌拳	⬇↘➡＋B or D
飛燕疾風拳	⬇↙⬅＋A or C
飛燕旋風脚	⬇↙⬅＋B or D
●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋B or D
覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡＋A or C
飛燕烈孔	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C



坂崎尤利







怒队

利昂娜





●投 技

レオナクラッシュ ➡or⬅+C

オーデルバックラー ➡or⬅+D

ハイデルンインフェルノ 跳跃中⬆以外+C or D

●特殊技

ストライクアーチ ➡+B

●必殺技

ムーンスラッシャー ⬇蓄⬆+A or C

グランドセイバー ⬅蓄➡+B or D

グライディングバスター 強グランドセイバー中➡+D

Xキャリバー ⬇蓄⬆+B or D

ボルテックランチャー ⬅蓄➡+A or C

アイスラッシャー ⬇↙⬅+A or C

イヤリング爆弾 ⬇↙⬅+B or D

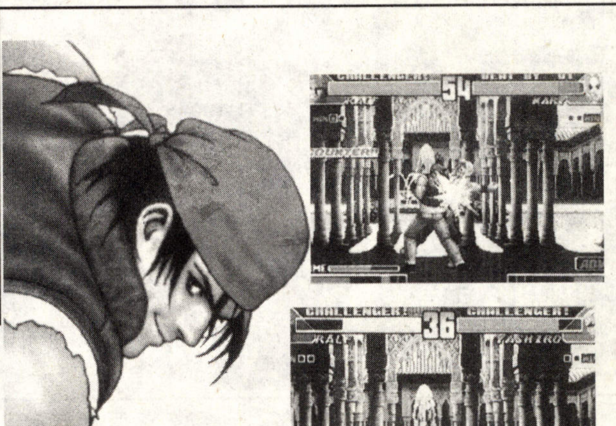
●超必殺技

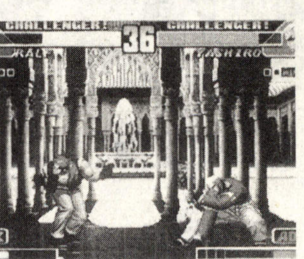
Vスラッシャー 跳跃中⬇↘➡↘⬇↙⬅+A or C

リボルスパーク ⬇↙⬅↙⬇↘➡+B or D

グラビティストーム ⬇↘➡⬇↘➡+A or C

拉尔夫





●投 技

ダイナマイトヘッドバット ➡or⬅+C

ノーザンライトボム ➡or⬅+D

●必殺技

バルカンパンチ A or C键連打

ガトリングアタック ⬅蓄➡+A or C

急降下爆弾パンチ
・⬇蓄⬆+A or C
・跳跃中⬇↘➡+A or C

スーパーアルゼンチンバックブリーカー 投距离中⬅↙⬇↘➡+B or D

ラルフキック ⬅蓄➡+B or D

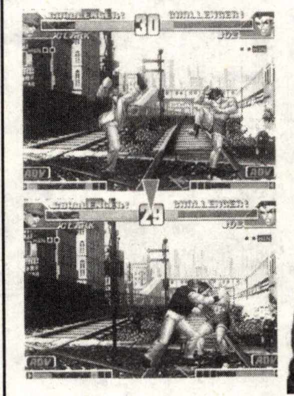
●超必殺技

バリバリバルカンパンチ ⬇↘➡↘⬇↙⬅+A or C

馬乗りバルカンパンチ ⬇↙⬅↙⬇↘➡+B or D

ギャラクティカファントム ⬇↘➡⬇↘➡+A or C

克拉克



●投 技

投げっぱなしジャーマン ➡or⬅+C

フィッシャーマンバスター ➡or⬅+D

デスレイクドライブ 跳跃中⬆以外+C or D

●特殊技

ストンピング ➡+B

●必殺技

バルカンパンチ A or C键連打

ローリングクレイドル ⬅↙⬇↘➡+C

スーパーアルゼンチンバックブリーカー 投距离中⬅↙⬇↘➡+B or D

スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー ⬅↙⬇↘➡+A

ナパームストレッチ ➡⬇↘+A or C

フランケンシュタイナー ➡⬇↘+B

フラッシングエルボー 必殺投中⬇↘➡+A or C

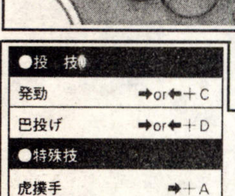
●超必殺技

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー 投距离中➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+A or C

ランニングスリー ⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡+B or D

超能力队

麻宫雅典娜

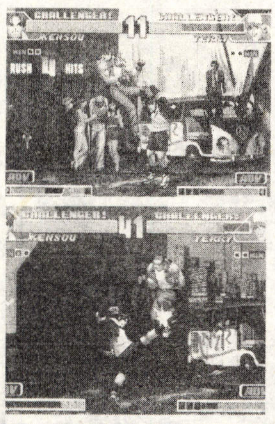






●投　技	
ビットスルー	➡or⬅＋C
サイキックスルー	➡or⬅＋D
サイキックシュート	跳跃中⬆以外＋C or D
●特殊技	
連還腿	➡＋B
フェニックスボム	跳跃中⬇＋B
●必殺技	
サイコボールアタック	⬇↙⬅＋A or C
フェニックスアロー	跳跃中⬇↙⬅＋B or D
サイコリフレクター	➡↘⬇↙⬅＋B
ｒサイコリフレクター	➡↘⬇↙⬅＋D
サイコソード	➡⬇↘＋A or C
空中サイコソード	跳跃中➡⬇↘＋A or C
サイキックテレポート	⬇↘➡＋B or D
スーパーサイキックスルー	投距离中⬅↙⬇↘➡＋A or C
●超必殺技	
シャイニングクリスタルビット	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C
クリスタルシュート	シャイニングクリスタル击中时⬇↙⬅＋A or C
空中シャイニングクリスタルビット	跳跃中➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C
空中クリスタルシュート	空中シャイニングクリスタル击中时⬇↙⬅＋A or C
フェニックスファングアロー	跳跃中⬇↘➡⬇↘➡＋B or D

椎拳崇



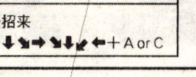


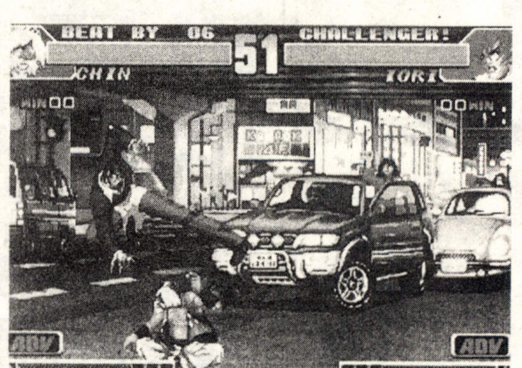
●投　技	
発勁	➡or⬅＋C
巴投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
虎撲手	➡＋A
後旋腿	➡＋B
●必殺技	
超球弾	⬇↙⬅＋A or C
龍顎砕	⬅⬇↙＋B or D
龍連牙・地龍	⬅↙⬇↘➡＋A
龍連牙・天龍	⬅↙⬇↘➡＋C
龍爪撃	跳跃中⬇↙⬅＋A or C
龍連打	投距离中➡⬇↘＋A or C（C键連打）
●超必殺技	
神龍凄煌裂脚	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋B
神龍天舞脚	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋D
仙氣発勁	投距离中⬇↘➡⬇↘➡＋A or C
肉まん	⬇↙⬅⬇↙⬅＋A or C

镇元斋



●投　技	
強飲酒	➡or⬅＋C
逆脚投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
酔歩瓢箪襲	➡＋A
●必殺技	
瓢箪撃	⬇↙⬅＋A or C
柳燐蓬莱	➡⬇↘＋A or C
回転的空突拳	・⬅↙⬇↘➡＋B or D ・酔管巻翁中➡＋B or D ・望月酔中➡＋B or D
酔管巻翁	⬇⬇＋A or C
蝶襲鯱魚	酔管巻翁中➡＋A or C
望月酔	⬇⬇＋B or D
龍蛇反蹦	望月酔中⬆＋B
鯉魚反蹦	望月酔中⬆＋D
鬼酔酒	⬇↘➡＋A or C
●超必殺技	
轟欄炎炮	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C
轟炎招来	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C

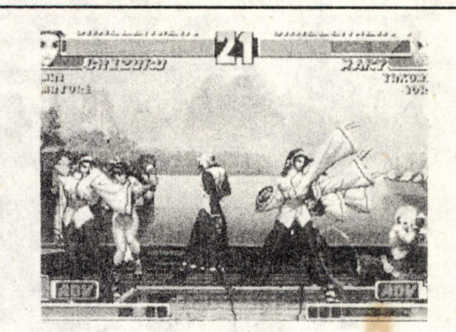




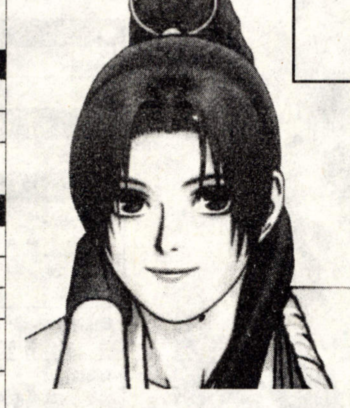
女性格斗家队



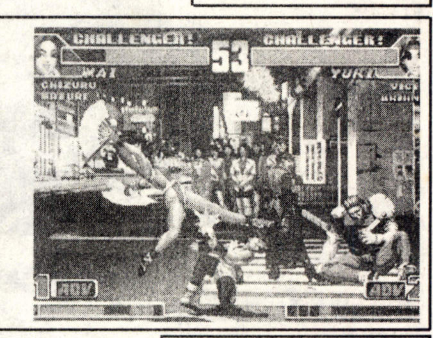
神乐千鹤



●投　技	
令月	➡or⬅＋C
回天	➡or⬅＋D
●特殊技	
除活・錚錚	➡＋A
除活・瑲瑲	➡＋B
除活・淙淙	↘＋B
●必殺技	
百活・天神の理	➡⬇↘＋A or C
弐百拾弐活・神速の祝詞	➡↘⬇↙⬅＋A or B or C or D
弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞	神速の祝詞中⬇↙⬅＋再键入力
百八活・玉響の瑟音	⬇↘➡＋A or C
弐百拾弐活　乙式　頂門の一針	⬇⬇＋A or B or C or D
●超必殺技	
裏面八拾伍活・零技の礎	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋A or C
裏面壱活・三籟の布陣	⬇↘➡⬇↘➡＋B or D



不知火舞



●投　技	
不知火剛臨	➡or⬅＋C
風車崩し	➡or⬅＋D
夢桜	跳跃中⬆以外＋C or D
●特殊技	
紅鶴の舞	↘＋B
黒燕の舞	➡＋B
大輪風車落とし	跳跃中⬇＋A
●必殺技	
花蝶扇	⬇↘➡＋A or C
龍炎舞	⬇↙⬅＋A or C
飛翔龍炎陣	➡⬇↘＋B or D
必殺忍蜂	⬅↙⬇↘➡＋B or D
ムササビの舞	・⬇蓄⬆＋A or C（按键后松手） ・跳跃中⬇↙⬅＋A or C
白鷺の舞	➡⬇↘＋A or C
●超必殺技	
超必殺忍蜂	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋B or D
鳳凰の舞	⬇↙⬅⬇↙⬅＋A or C
水鳥の舞	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

KING

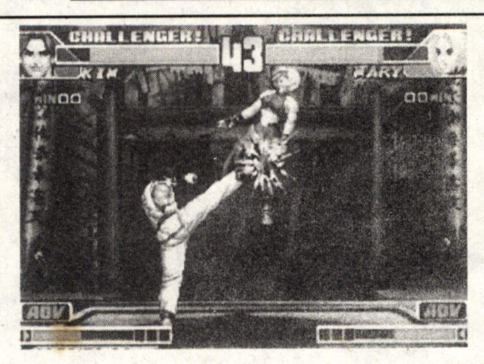




●投　技	
ホールドラッシュ	➡or⬅＋C
フックバスター	➡or⬅＋D
●特殊技	
スライディングキック	↘＋D
●必殺技	
ベノムストライク	⬇↘➡＋B or D
ダブルストライク	⬇↘➡⬇↘➡＋B or D
トラップショット	➡⬇↘＋B or D
トルネードキック	➡↘⬇↙⬅＋B or D
サプライズローズ	➡⬇↘＋A or C
ミラージュキック	➡↘⬇↙⬅＋B or D
●超必殺技	
イリュージョンダンス	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋B or D
サイレントフラッシュ	⬇↙⬅⬇↙⬅＋B or D

金家藩家队

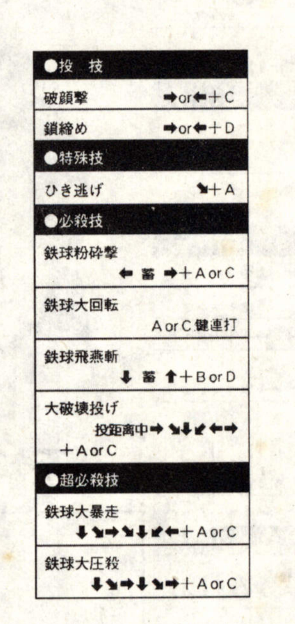
●投　技	
首極め落とし	→or←＋C
殺脚投げ	→or←＋D
●特殊技	
トラ・ヨプチャギ	→＋A
ねりチャギ	→＋B
●必殺技	
飛燕斬	↓ 蓄 ↑＋B or D
半月斬	↓↙←＋B or D
飛翔脚	跳跃中↓↘→＋B or D
流星落	← 蓄 →＋B or D
空砂塵	↓ 蓄 ↑＋A or C
覇気脚	↓↓＋B or D
三連撃	↓↙←＋A or C （3回連続入力）
●超必殺技	
鳳凰脚	↓↙←↙→＋B or D
空中鳳凰脚	跳跃中↓↙←↙→＋B or D
鳳凰天舞脚	跳跃中↓↙→↘↓↙←＋B or D

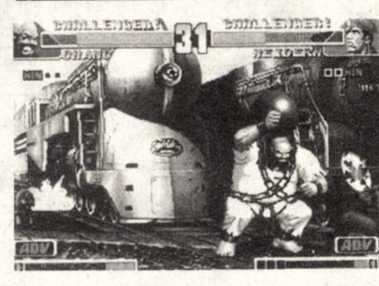




金家藩

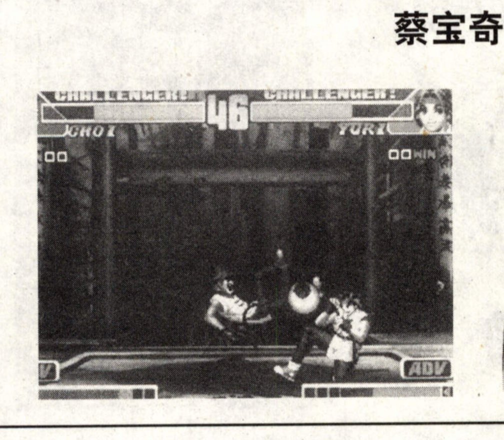
陈国汉

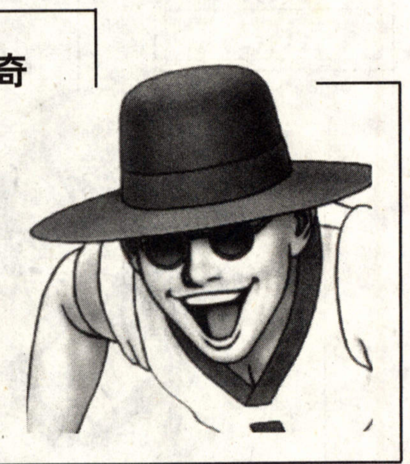




●投　技	
破頭撃	→or←＋C
鎖締め	→or←＋D
●特殊技	
ひき逃げ	↘＋A
●必殺技	
鉄球粉砕撃	← 蓄 →＋A or C
鉄球大回転	A or C 键連打
鉄球飛燕斬	↓ 蓄 ↑＋B or D
大破壊投げ	投距离中→↘↓↙←→＋A or C
●超必殺技	
鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋A or C
鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→＋A or C

蔡宝奇

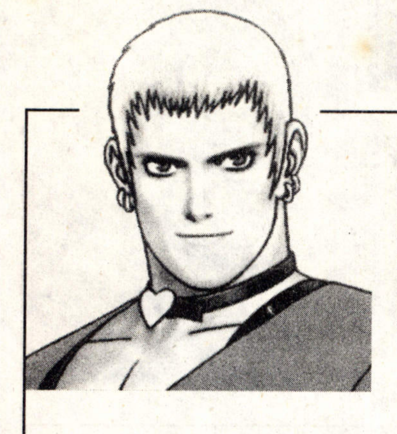


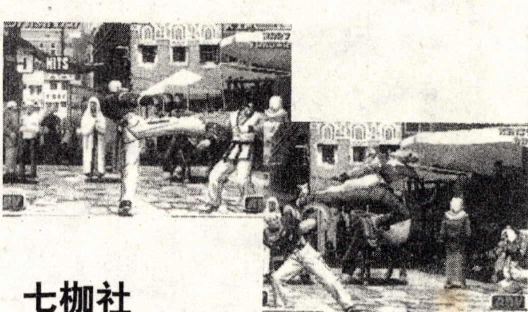


●投　技	
頭乗刺し	→or←＋C
下血突き	→or←＋D
●特殊技	
二段斬	→＋A
通り魔蹴り	→＋B
●必殺技	
竜巻疾風斬	↓ 蓄 ↑＋A or C
飛翔空裂斬	↓ 蓄 ↑＋B or D（按键后松手）
飛翔脚	跳跃中↓↘→＋B or D
旋風飛猿刺突	← 蓄 →＋B or D
方向転換	旋風飛猿刺突or飛翔空裂斬中方向键＋其它键
疾走飛翔斬	← 蓄 →＋A or C
回転飛猿斬	↓↙←＋A or C
奇襲飛猿突き	回転飛猿斬中A or C
●超必殺技	
真！超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←＋A or C
鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋B or D

大蛇队

七枷社





●投 技

レバーブロー ➡or⬅＋C

ハチェットスルー ➡or⬅＋D

●特殊技

リグレットバッシュ ➡＋A

ステップサイドキック ➡＋B

●必殺技

ミサイルマイトバッシュ ➡↘⬇↙⬅＋A or C

アッパーデュエル ➡⬇↘＋A or C

スレッジハンマー ⬇↙⬅＋B or D

ジェットカウンター ⬅↙⬇↘➡＋A or C

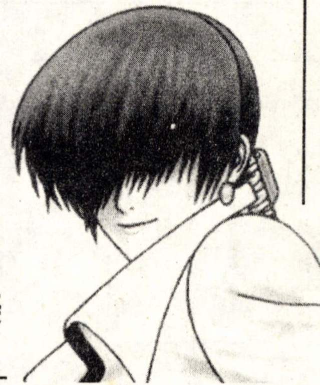
ジェットカウンター・スティル ジェットカウンター击中时 ⬇↘➡＋A or C

●超必殺技

ミリオンバッシュストリーム ⬇↙⬅ ↙⬇↘➡＋A or C（键连打）

ファイナルインパクト ⬇↘➡⬇↘➡＋A or C（按键蓄气）

谢尔美



●投 技

シェルミーフラッシュ・オリジナル ➡or⬅＋C

フロントフラッシュ ➡or⬅＋D

●特殊技

シェルミースタンド ➡＋B

●必殺技

シェルミースパイラル 投距离中⬅↙⬇↘➡＋A or C

シェルミーホイップ ⬇↙⬅＋A or C

シェルミーシュート ⬅↙⬇↘➡＋B or D

アクセルスピンキック ⬇↙⬅＋B or D

シェルミークラッチ ➡⬇↘＋B or D

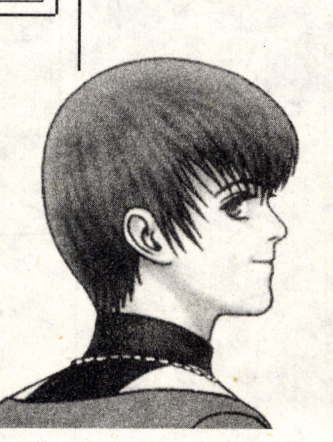
シェルミーキュート 必殺投中⬇↘➡＋B or D

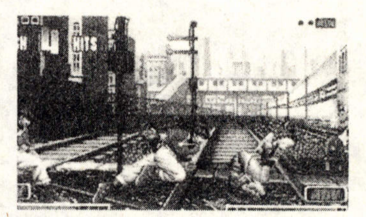
●超必殺技

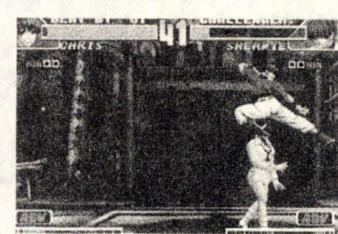
シェルミーフラッシュ 投距离中➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C

シェルミーカーニバル 投距离中⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡＋A or C

克里丝







●投 技

ステップターン ➡or⬅＋C

エリアルドロップ ➡or⬅＋D

●特殊技

スピニングアレイ ➡＋A

リバースアンカーキック ➡＋B

キャリーオフキック ↘＋B

●必殺技

スライドタッチ ⬇↘➡＋A or C

ハンティングエア ➡⬇↘＋B or D

シューティングダンサー・スラスト ➡↘⬇↙⬅＋A or C

シューティングダンサー・ステップ ➡↘⬇↙⬅＋B or D

グライダースタンプ 跳跃中⬇↘➡＋B or D

スクランブルダッシュ ⬇↘➡＋B or D

ディレクションチェンジ ➡⬇↘＋A or C

●超必殺技

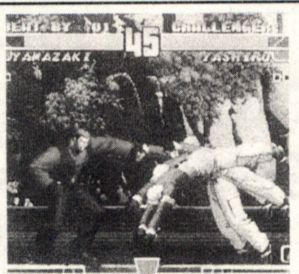
ツイスタードライブ ⬇↙⬅⬇↙⬅＋B or D

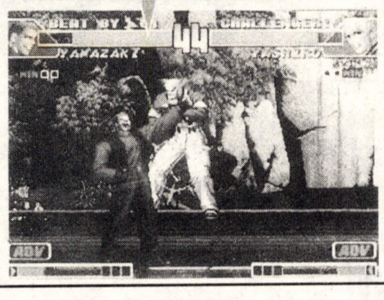
チェーンスライドタッチ ⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

'97特别队

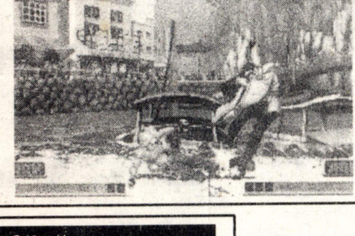
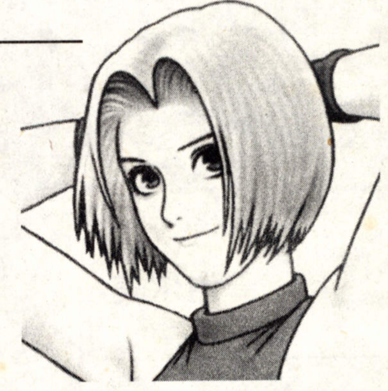
山崎龙二

●投　技	
シメアゲ	➡or⬅＋C
ブン投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
ブッ刺し	➡＋A
●必殺技	
蛇使い　上段	⬇↙⬅＋A
蛇使い　中段	⬇↙⬅＋B
蛇使い　下段	⬇↙⬅＋C
サドマゾ	⬅↙⬇↘➡＋B or D
倍返し	⬇↘➡＋A or C
裁きの匕首	➡⬇↘＋A or C
爆弾パチキ	投距离中➡↘⬇↙⬅➡＋A or C
ヤキ入れ	➡⬇↘＋B
砂かけ	➡⬇↘＋D
●超必殺技	
ギロチン	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C
ドリル	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C（键连打）





玛丽

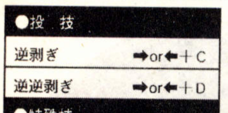




●投　技	
ビクトル投げ	➡or⬅＋C
ヘッドスロー	➡or⬅＋D
●特殊技	
ハンマーアーチ	➡＋A
クライミングアロー	↘＋B
ダブルローリング	➡＋B
●必殺技	
スピンフォール	⬇↘➡＋B or D
M. スパイダー	⬇↘➡＋A or C
ストレート・スライサー	⬅蓄➡＋B or D
クラブ・クラッチ	ストレート・スライサー击中时⬇↘➡＋B or D
バーチカル・アロー	➡⬇↘＋B or D
M. スナッチャー	バーチカル・アロー中➡⬇↘＋B or D
M. リバースフェイスロック	⬇↙⬅＋B
M. ヘッドバスター	⬇↙⬅＋D
バックドロップ・リアル	投距离中➡↘⬇↙⬅➡＋A or C
●超必殺技	
M. タイフーン	投距离中➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋B or D
M. スプラッシュローズ	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
M. ダイナマイトスウィング	⬇↘➡⬇↘➡＋B or D

比利

●投　技	
地獄落とし	➡or⬅＋C
一本釣り投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
大回転蹴り	➡＋A
棒高跳び蹴り	➡＋B
●必殺技	
三節棍中段打ち	⬅↙⬇↘➡＋A or C
火炎三節棍中段打ち	三節棍中段打ち击中时⬇↘➡＋A or C
旋風棍	A键连打
集点連破棍	C键连打
強襲飛翔棍	➡⬇↘＋B or D
火龍追撃棍	⬇↙⬅＋B
水龍追撃棍	⬇↙⬅＋D
旋円殺棍	➡⬇↘＋A or C
●超必殺技	
超火炎旋風棍	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
大旋風	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C





八神队

●投　技

- 逆剥ぎ　➡or⬅＋C
- 逆逆剥ぎ　➡or⬅＋D

●特殊技

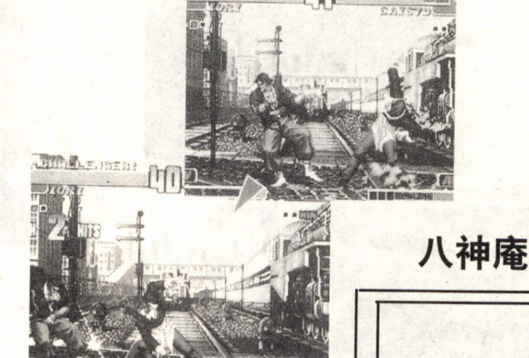
- 外式・夢弾　➡＋A・A
- 外式・轟斧　陰"死神"　➡＋B
- 外式・百合折り　跳跃中⬅＋B

●必殺技

- 百式・鬼焼き　➡⬇↘＋A or C
- 弐百拾弐式・琴月　陰　➡↘⬇↙⬅＋B or D
- 百弐拾七式・葵花　⬇↙⬅＋A or C（3回連続入力）
- 屑風　投距离中➡↘⬇↙⬅➡＋A or C
- 百八式・闇払い　⬇↘➡＋A or C
- 参百拾壱式・爪櫛　➡⬇↘＋B or D

●超必殺技

- 禁千弐百拾壱式・八稚女　⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
- 裏百八式・八酒杯　⬇↙⬅↙⬇↘➡＋A or C





八神庵

麦瑟琳

●投　技

- デスブロウ　➡or⬅＋C
- バックラッシュ　➡or⬅＋D

●特殊技

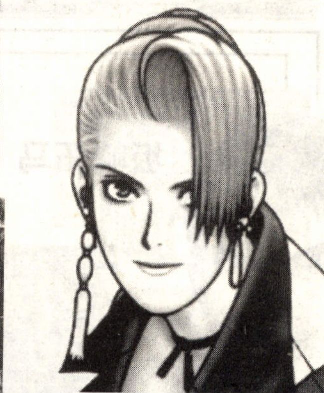
- クリマトリー　➡＋B

●必殺技

- デスロウ　⬇↙⬅＋A or C（3回連続入力）
- メタルマサカー　⬇↙⬅＋B or D
- デスペアー　⬇↘➡＋A or C
- ディーサイド　⬅↙⬇↘➡＋B or D
- サクラリッジ　➡⬇↘＋A or C
- エボニーティアーズ　⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C

●超必殺技

- ヘブンズゲイト　⬇↙⬅↙⬇↘➡＋B or D
- ノクターナル　ライツ　⬇↘➡⬇↘➡＋A or C



●投　技

- デスブロウ　➡or⬅＋C
- バックラッシュ　➡or⬅＋D

●特殊技

- モンストロシティー　➡＋A

●必殺技

- アウトレイジ　⬇↙⬅＋B or D
- レイヴナス　跳跃中⬇↙⬅＋B or D
- ゴアフェスト　投距离中➡↘⬇↙⬅➡＋A or C
- ディーサイド　⬅↙⬇↘➡＋B or D
- ブラックンド　投距离中⬅↙⬇↘➡＋A or C
- メイヘム　⬇↙⬅＋A or C
- ミサンスロウプ　ブラックンドorメイヘム中⬇↘➡＋A or C

●超必殺技

- ネガティブゲイン　投距离中➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋B or D
- ウイザリング　サーフェス　⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

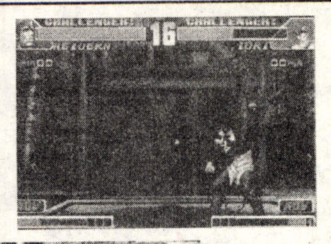




维丝

老人队

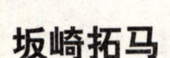
●投 技	
リードベルチャー	➡or⬅＋C
バックスタビング	➡or⬅＋D
クリティカルドライブ	投距离中⬆以外＋CorD
●特殊技	
シュターナルナゲール	➡＋B
●必殺技	
クロスカッター	⬅ 蓄 ➡＋AorC
ムーンスラッシャー	⬇ 蓄 ⬆＋AorC
ネックローリング	⬇ 蓄 ⬆＋BorD
ストームブリンガー	投距离中➡↘⬇↙⬅＋AorC
キリングブリンガー	➡↘⬇↙⬅＋BorD
●超必殺技	
ファイナルブリンガー	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
ハイデルンエンド	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋BorD



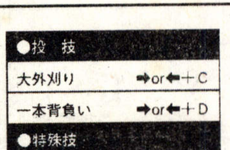




海德恩



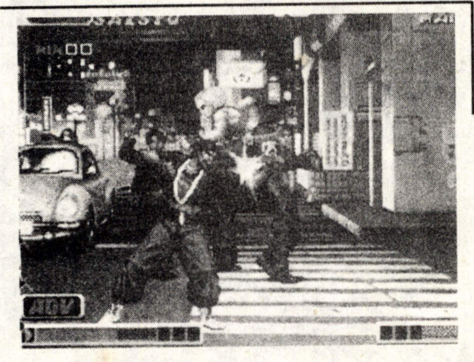
坂崎拓马





●投 技	
大外刈り	➡or⬅＋C
一本背負い	➡or⬅＋D
●特殊技	
鬼車	➡＋A
瓦割り	➡＋B
●必殺技	
虎煌拳	⬇↘➡＋AorC
暫烈拳	➡⬅➡＋AorC
飛燕疾風脚	↙ 蓄 ➡＋BorD
翔乱脚	➡↘⬇↙⬅＋BorD
覇王至高拳	➡⬅↙⬇↘➡＋AorC
猛虎 舞頼岩	⬇↙⬅＋AorC
●超必殺技	
龍虎乱舞	⬇↘➡ ↘⬇↙⬅＋AorC
真・鬼神撃	投距离中⬇↘➡⬇↘➡＋AorC

●投 技	
燧焔	➡or⬅＋C
一刹背負い投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
外式・轟槌	➡＋A
外式・頭椎	➡＋B
●必殺技	
百八式・闇払い	⬇↘➡＋AorC
百式・鬼焼き	➡⬇↘＋AorC
四百弐拾七式・神懸	➡↘⬇↙⬅＋BorD
百拾式・鉈車	➡⬇↘＋BorD
七百弐拾式・炎重	⬇↙⬅＋AorC（2回連続入力）
●超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋AorC
千百弐拾七式・都牟刈	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC

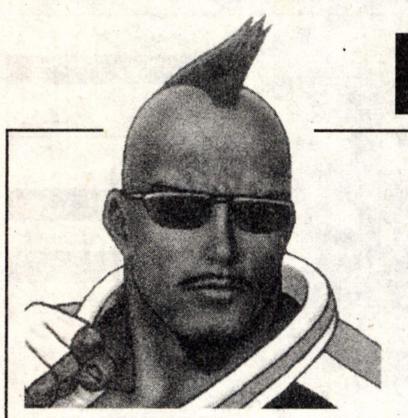


草薙柴舟

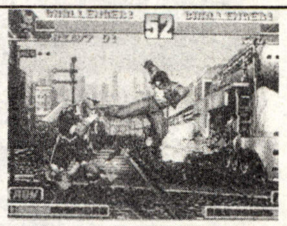


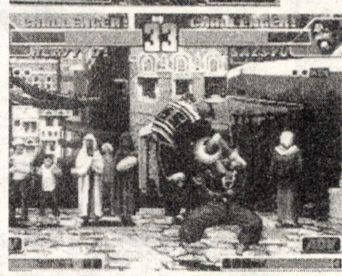


美国运动队



哈迪・D!

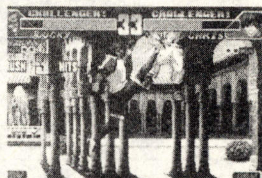


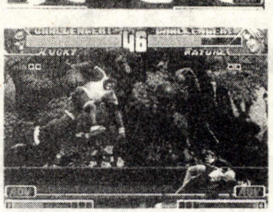


●投　技
ストマックバスター ➡or⬅＋C
リバースストマックバスター ➡or⬅＋D
●特殊技
ロッククラッシュ ➡＋A
●必殺技
R・S・D ⬇↘➡＋A or C
ブラストアッパー ⬇↘➡＋B or D
ソウルフラワー ⬇↙⬅＋B or D
シャドー ⬇⬇＋A or C
ダッキングコンビネーション ⬇↙⬅＋A or C（2回連続入力）
ダンシングビート 投距离中➡⬇↘＋A or C
●超必殺技
D・クレイジー ⬇↙⬅↙⬇↘➡＋A or C
D・マグナム ⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

鲁克

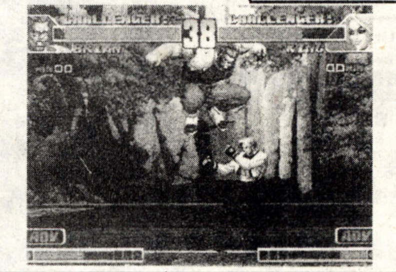




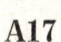


●投　技
ダンクバスター ➡or⬅＋C
ラッキークラッシュ ➡or⬅＋D
●特殊技
ダンク落とし 跳跃中⬇＋A
ラッキーキック ➡＋B
●必殺技
デスバウンド ⬇↘➡＋A or C
ラッキービジョン ⬇↘➡＋B or D
サイクロンブレイク ⬇↙⬅＋B or D
デスダンク ⬇↙⬅＋A or C
デスシュート ⬇⬇＋A or B or C or D
デスヒール ➡⬇↘＋B or D
●超必殺技
ヘルバウンド ⬇↘➡⬇↘➡＋A or C
ラッキードライバー ⬇↘➡⬇↘➡＋B or D

布朗

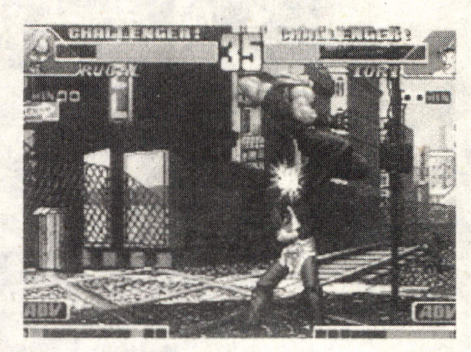


●投　技
アトミックドロップ ➡or⬅＋C
ロックバスター ➡or⬅＋C
●特殊技
バスタートマホーク 跳跃中⬇＋A
●必殺技
ブライアントルネード ⬅↙⬇↘➡＋A or C
ハイパータックル ⬅↙⬇↘➡＋B or D
スクリューボディプレス 跳跃中⬇↘➡＋A or C
ブライアンハンマー ⬇↙⬅＋A or C
タイガードライバー ブライアンハンマー击中时⬅↙⬇↘➡＋A or C
サムライボム タイガードライバー中⬇⬇＋A or C
ショルダーバックブリーカー タイガードライバー中⬇⬇⬇＋B or D
バスター＆ボム ショルダーバックブリーカー中⬇⬆＋A or C
ダブルハンマー ブライアンハンマー击中时⬇↙⬅＋A or C
DDT ダブルハンマー中⬇↙⬅＋A or C
ロケットタックル ➡⬇↘＋B or D
●超必殺技
ビックバンタックル ⬇↘➡⬇↘➡＋B or D
アメリカンスーパーノヴァ ⬇↘➡⬇↘➡＋A or C





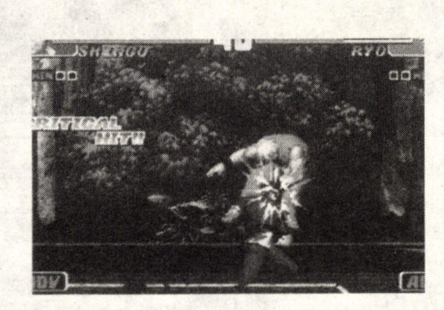
鲁卡尔





●投　技	
スコーピオンデスロック	→or←＋C
スコーピオンブロウ	→or←＋D
●特殊技	
ダブルトマホーク	→＋B
●必殺技	
烈風拳	↓↘→＋A or C
カイザーウェイブ	→←↙↓↘→＋A or C
ジェノサイドカッター	→↓↘＋B or D
ダークバリヤー	↓↘→＋B or D
ゴッドプレス	→↘↓↙←＋A or C
●超必殺技	
ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←＋A or C
デッドエンドスクリーマー	↓↘→↓↘→B or D

●投　技	
釟鉄	→or←＋C
一刹背負い投げ・不完全	→or←＋D
●特殊技	
外式・轟斧　カッコだけ	→＋B
●必殺技	
百式・鬼焼き　未完成	→↓↘＋A or C
百拾四式・荒咬み　未完成	↓↘→＋A
百拾五式・毒咬み　未完成	↓↘→＋C
百壱式・朧車　未完成	↓↙←＋B or D
真吾キック	←↙↓↘→＋B or D
ひじ落とし	↓↙←＋A or C
真吾謹製　オレ式・鉏研ぎ	投距离中→↓↘＋B or D
●超必殺技	
外式・駈け鳳燐	↓↘→↓↘→＋A or C
バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→＋A or C



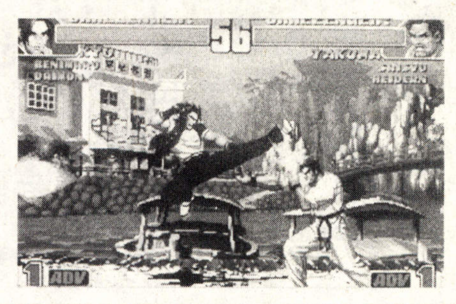


矢吹真吾





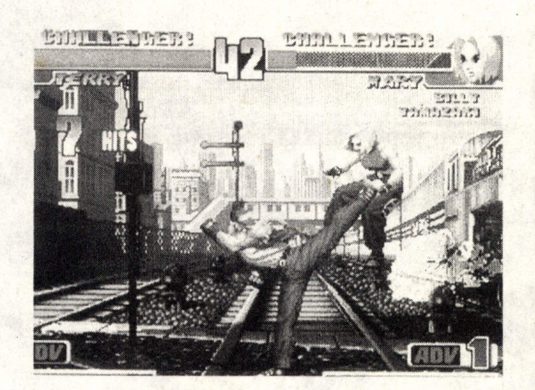




'95草薙京

●投　技	
釟鉄	→or←＋C
一刹背負い投げ	→or←＋D
●特殊技	
外式・轟斧　陽	→＋B
外式・奈落落とし	跳跃中↓＋C
八拾八式	↘＋D
●必殺技	
百八式・闇払い（'95版）	↓↘→＋AorC
百式・鬼焼き（'95版）	→↓↘＋AorC
百壱式・朧車（'95版）	←↓↙＋BorD
七拾五式　改	↓↘→＋B・BorD・D
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←＋BorD
●超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AorC

●投　技	
グラスピングアッパー	→or←＋C
バスタースルー	→or←＋D
●特殊技	
バックナックル	→＋A
ライジングアッパー	↘＋C
●必殺技	
パワーウェイブ	↓↘→＋AorC
バーンナックル	↓↙←＋AorC
クラックシュート	↓↙←＋BorD
ライジングタックル	↓蓄↑＋AorC
ファイヤーキック	←↙↓↘→BorD
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋AorC

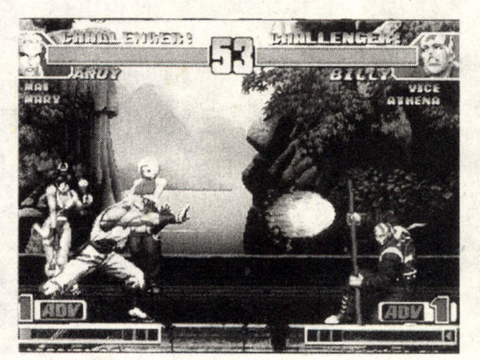




里・泰利

●投　技	
剛臨・改	→or←＋C
抱え込み投げ	→or←＋D
●特殊技	
上顎	→＋B
上げ面	↘＋A
●必殺技	
飛翔拳	↓↙←＋AorC
昇龍弾	→↓↘＋AorC
空破弾	←↙↓↘→＋BorD
斬影拳	↙→＋AorC
我弾幸	斬影拳攻击中↓↘→＋AorC
●超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙↓↘→＋BorD
男打弾	↓↘→↓↘→＋AorC

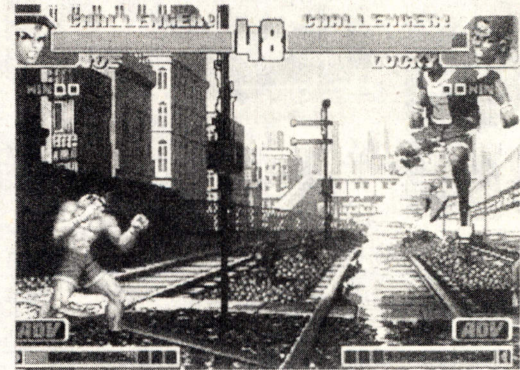




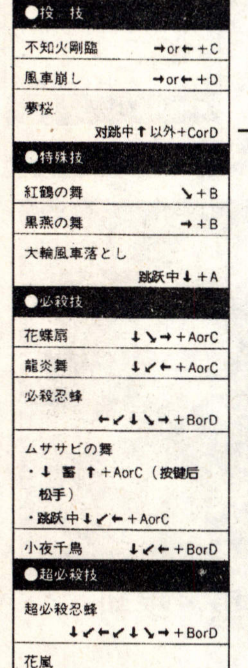
里・安迪



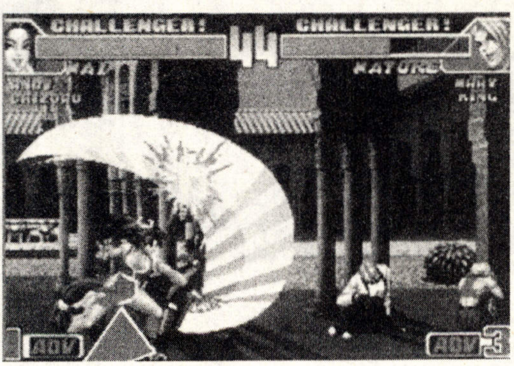
里・东丈



●投　技	
ひざ地獄	→or←+C
レッグスルー	→or←+D
●特殊技	
ローキック	→+B
スライディング	↘+B
●必殺技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
爆裂拳	AorC 键連打
爆裂フィニッシュ	爆裂拳中↓↘→+AorC
タイガーキック	→↓↘+BorD
スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
●超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC



●投　技	
不知火剛臨	→or←+C
風車崩し	→or←+D
夢桜	対跳中↑以外+CorD
●特殊技	
紅鶴の舞	↘+B
黒燕の舞	→+B
大輪風車落とし	跳跃中↓+A
●必殺技	
花蝶扇	↓↘→+AorC
龍炎舞	↓↙←+AorC
必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
ムササビの舞	・↓ 蓄 ↑+AorC（按键后松手） ・跳跃中↓↙←+AorC
小夜千鳥	↓↙←+BorD
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD
花嵐	↓↘→↓↘→+AorC

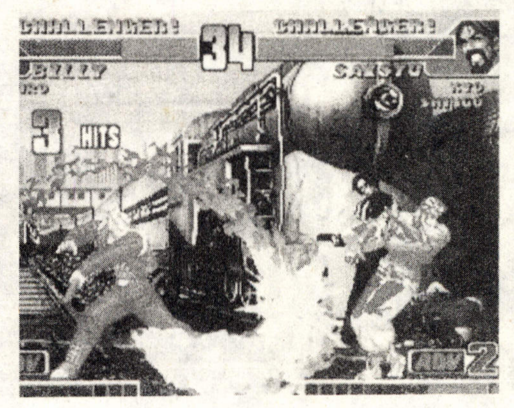


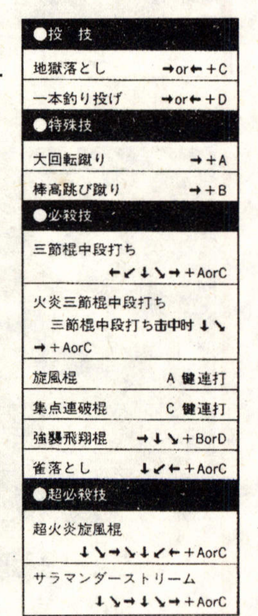


里・不知火舞

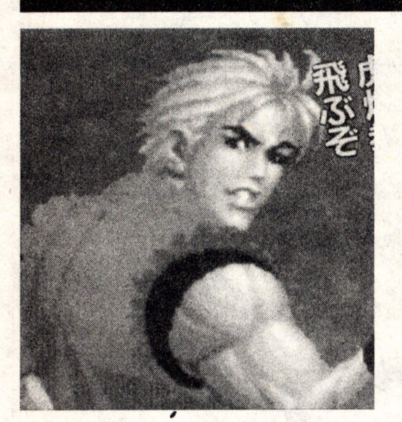


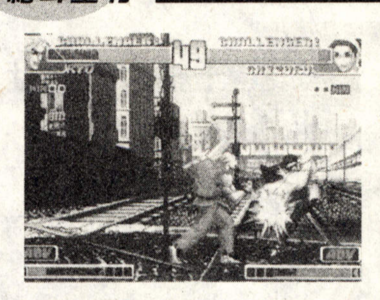
里・比利

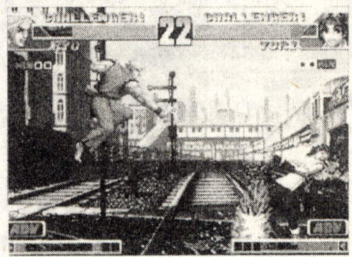




●投　技	
地獄落とし	→or←+C
一本釣り投げ	→or←+D
●特殊技	
大回転蹴り	→+A
棒高跳び蹴り	→+B
●必殺技	
三節棍中段打ち	←↙↓↘→+AorC
火炎三節棍中段打ち	三節棍中段打ち击中时↓↘→+AorC
旋風棍	A 键連打
集点連破棍	C 键連打
強襲飛翔棍	→↓↘+BorD
雀落とし	↓↙←+AorC
●超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+AorC
サラマンダーストリーム	↓↘→↓↘→+AorC



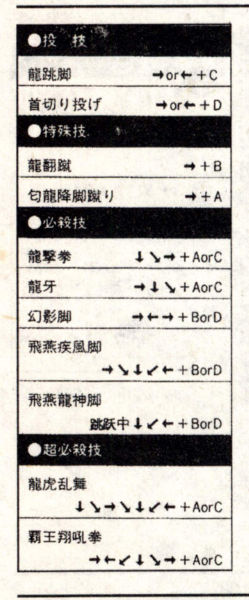


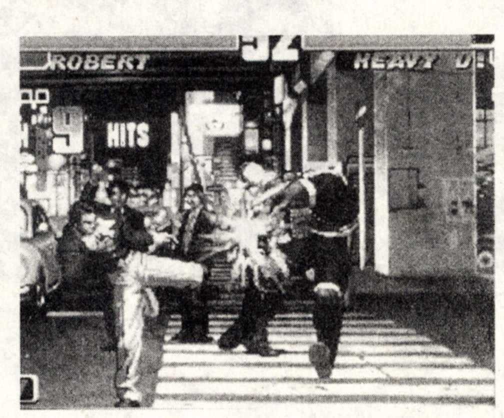


里・坂崎良

●投技	
谷落とし	→or←+C
巴投げ	→or←+D
●特殊技	
氷柱割り	→+A
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
空中虎煌拳	跳跃中↓↘→+AorC
虎咆	→↓↘+AorC
暫烈拳	→←→+AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC

●投技	
龍跳脚	→or←+C
首切り投げ	→or←+D
●特殊技	
龍翻蹴	→+B
句龍降脚蹴り	→+A
●必殺技	
龍撃拳	↓↘→+AorC
龍牙	→↓↘+AorC
幻影脚	→←→+BorD
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
飛燕龍神脚	跳跃中↓↙←+BorD
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC



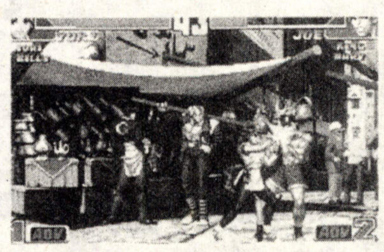


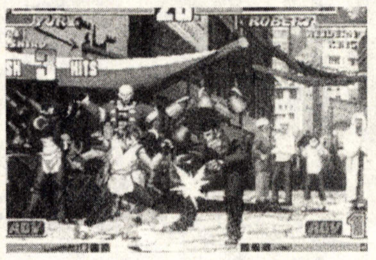


里・罗伯特

●投技	
鬼はりて	→or←+C
さいれんと投げ	→or←+D
燕落とし	対跳中↑以外+CorD
●特殊技	
燕翼	→+B
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
雷煌拳	↓↘→+BorD
砕破	↓↙←+AorC
百烈びんた	→↘↓↙←+BorD
●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
滅鬼斬空牙	↓↘→↓↘→+AorC







里・坂崎尤利



干枯大地之社

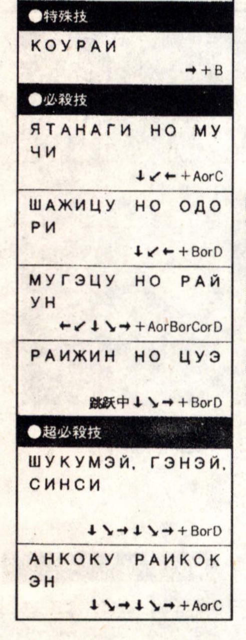


●投　技	
БАКУ	→or←+C
БЭКИ	→or←+D
●特殊技	
САКУ	→+A
БУ	→+B
●必殺技	
МУСЭБУ ДАЙЧИ	投距离中→↘↓↙←→+AorC
НИРАГУ ДАЙЧИ	投距离中←↙↓↘→+AorC
ОДОРУ ДАЙЧИ	←↙↓↘→+BorD
КУЖИКУ ДАЙЧИ	↓↙←+AorC
●超必殺技	
АРАБУРУ ДАЙЧИ	投距离中↓↘→↓↘→+BorD
ХОЭРУ ДАЙЧИ	↓↘→↓↘→+AorC
АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ	投距离中→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

●投　技	
БАКУРАИ	→or←+C
ЭНРАИ	→or←+D
●特殊技	
КОУРАИ	→+B
●必殺技	
ЯТАНАГИ НО МУЧИ	↓↙←+AorC
ШАЖИЦУ НО ОДОРИ	↓↙←+BorD
МУГЭЦУ НО РАЙУН	←↙↓↘→+AorBorCorD
РАИЖИН НО ЦУЭ	跳跃中↓↘→+BorD
●超必殺技	
ШУКУМЭЙ, ГЭНЭЙ, СИНСИ	↓↘→↓↘→+BorD
АНКОКУ РАИКОКЭН	↓↘→↓↘→+AorC





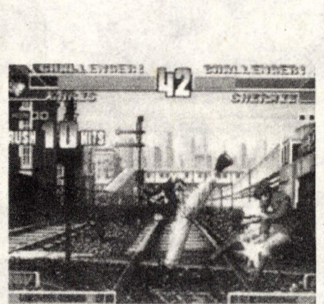


荒狂雷电之谢尔美

●投　技	
ЧИ НО БАЦУ	→or←+C
ТЭН НО ЦУМИ	→or←+D
●特殊技	
МУЁ НО ОНО	→+A
ЖУКЭЙ НО ОНИ	→+B
СЭЧУДАН НО КОТО	↘+B

●必殺技	
КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО	↓↙←+AorC
ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО	→↓↘+AorC
ШИШИ О КАМУ ХОНО	投距离中←↙↓↘→+BorD
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО	↓↘→+AorC
●超必殺技	
ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА	↓↘→↓↘→+AorC
АНКОКУ ОРОЧИНАГИ	↓↙←↙↓↘→+AorC





炎之克里丝

街霸ZERO 3



机种：ARC　出品：CAPCOM

ZERO3新系统　彻底调查

ZERO3拥有ISM选择窗、防御破坏等众多新系统。事实上，有些系统甚至在游戏安装说明书里，都没有介绍过。这次要向大家介绍的，就是这些相当重要的，诸如ISM选择窗一类的系统。

挑选2P色彩

2P色彩的选择方法，意外地竟鲜为人知。用K键选择2P色彩的方法，不是从角色选项下确定，而是从ISM选择窗下确定。

ISM窗内，预备了1P、2P色彩，共计6色。如果有人问，“又能选择I S M ，又能选择色彩，这种系统妙不妙？”我们可以说，“Yes（ISM的谐音），妙极了”。



用P键选择1P角色的色彩，用K键选择2P角色的色彩

命中即可获得幸运的反击机会

ZERO3增加了一种新式打击系统，这就是“反击机会”。

所谓反击机会，是指对方攻击时，已方以攻击相迎，并且命中对手时发生的一种特殊状态。虽然是一种迫不得已的补救措施，但紧急关头，一记回马枪杀去，着实令敌人心惊肉跳。

这种招数不必刻意追求。只要记住条件和效果，自然会派上用场的。

反击的发生条件

反击的发生条件是，对方发动攻击，已方以攻击相迎，并且命中对方。如果处于攻击战的高潮，则并非每次命中都能反击成功，似乎各招有各招的设定。

攻击，大致分为两种状态。一为攻击后至产生判定前的“攻击状态”，一为判定后至返回普通状态前的“攻击后状态”。

一般地讲，反击成功的条件，是在敌人处于攻击状态时击中对方。敌人处于攻击后状态，已方能够反击成功的招数，非常罕见（对付打完升龙拳，正在下落的敌人，反击无效）。

反击成功后，加紧追击

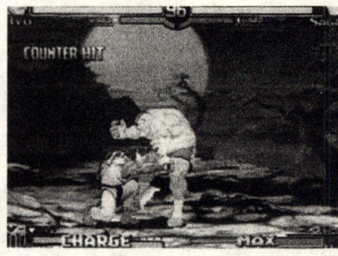
实战中，反击成功，到底有什么效果？反击的效果，通常与反击的攻击内容相关。用轻、中攻击、必杀技和全部跳跃攻击，反击命中地上的对手时，敌人的倒地时间延长了。其价值就在于，更容易用连续技追击敌人。

比如，对付波动拳，以跳跃攻击反击成功时，落地后，就容易接着打地面连续技。通常往往来不及接这些连续技。

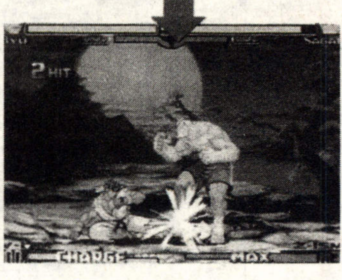
对付地上的对手，以重攻击反击成功时，对手会被打得飞起来。如果你还能行动，就应立刻追击。

对付空中的对手，反击成功时，敌人会被击回空中。由于浮空比平时高，追击也就更容易。

比如，对敌人的跳跃攻击，以跳跃攻击相迎，并成功地把敌人打飞时，再以跳跃攻击紧逼、或站在地上迎击，都会使对手再受重创。这种反击的机会相当多。记住上例，用到实战中去。



一般状态下，下蹲中拳→中脚不能构成连续技



反击状态下，轻而易举的组成了连续技

反击成功的另一效果，是加大了打击力度。与一般的打击力度相比，差别虽然不明显，有时却正是这种微妙的差距，决定了胜负。

空中受身用法

修改后的空中指令，使空中格斗更加激烈。而避开激烈战斗的指令，就是"空中受身"。

不了解空中受身指令，往往会遭受无谓的打击。所以，一定要记住它的使用方法。

跃向空中，再做动作

首先，介绍空中受身的实施条件。

成功地实施空中受身的条件是：被特定技浮空时，或受到了具有特定击倒性质的招数攻击。这时，实施空中受身，可免遭打击。

全角色通用的可施展受身的状况有，在地面受到重攻击的反击（扫腿除外），或在空中受到通常技的反击。因为"反击"具有击倒性质，可满足实施受身的条件。

对付反击以外的攻击，能否实施受身并不确定，还要增加许多条件。

比如，佳美的"キャノンスパイク"虽然具有击倒性质，通常你却不能用受身来对付。但是，当你跃在空中时，就能用受身来对佳美的这一招了。还有些招数与此类似，在空中受到攻击时，可以用受身护身。

这样看来，在空中受到（击倒性质的招数的）打击时，似乎都可以用空中受身护身。

不慌不忙，亮出受身

施展空中受身的操作方法是，先跃身腾空，在落地之前，同时按下两个以上的P键。这时，如果再加入方向键，受身的动作还会变化。方向键可按前、后、不按键三种。

按前或后键，就在空中打个旋，然后轻松地落下。按前键，落下的位置离对手很近。按后键，落下的位置离对手较远。

不按方向键，则原地垂直落下。落下速度比按前、后键要快得多。

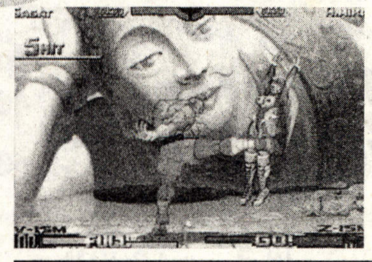
三个键按哪个，主要受对手出招的影响。一般情况下，按后键或不按方向键较稳妥。因为，轻松落地后，可能接着要在地上出手攻击。

受身的瞬间，即时进入完全无敌状态。使用的时机，因此相当重要。这个时机，无疑要视对手的追击动作而定。对手用跳跃攻击时，则应立即出招。对手用地上技攻击时，则应紧接在对方动作之后出招。做起来有些难度，最好把使用时机练得烂熟。



空受到重拳的反击，浮

使出了受身



被击中前，使出受身，立即转入无敌状态

不宜用受身的情况

受身固然重要，实战中有时却未必采用。如果对手预见到你要用受身，而采取了对应手段时，你把使用的时机错开，定会收到奇效。

X-ISM状态下，无法进行空中防御。如果不注意这一点，总想施展空中受身，恐怕就要被永远送上西天了。还是老老实实地从天上落下来，站稳脚跟最好。

有关防御破坏

ZERO3的新系统中，对作战有重大影响的，当属防御破坏。不知如何攻破对方的防御时，就用这招好了。战斗中，别忘了留心防御能量槽的能量还剩多少。

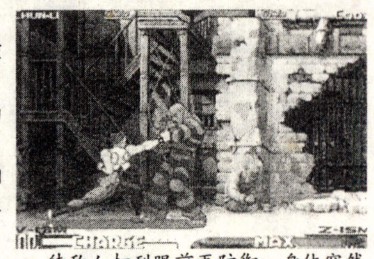
避免丧失防御能力

防御破坏的攻击力虽强，被攻击一方却绝不会听其任之。毕竟还有几招，可以避免防御破坏的冲击。核心是尽量减少防御能量槽的损失。

第一，最大限度地少用下蹲防御。因此，对付敌人的进攻，多用站立防御，少用下蹲防御，尽量避免过份消耗防御能量。

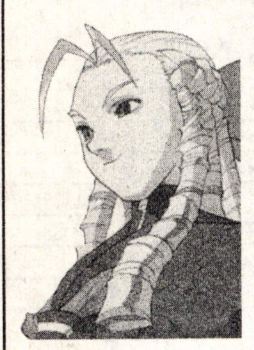
第二，攻到眼前再防御。你可能认为"说着容易做着难"。别担心，只要敌人攻击判定发生前，按向后键，就会全身发光，你的防御也告成功。只此一招，就使能量消耗大大减少。不过，这招伴有极大危险，只有艺高胆大的人才敢一试。

万一被防御破坏攻破己方的防御，军心万不可动摇。立即连击方向键，缩短失去防御的时间，不让对手有机可乘!



待敌人打到眼前再防御，身体突然放出蓝光。这就意味着保住了防御能量



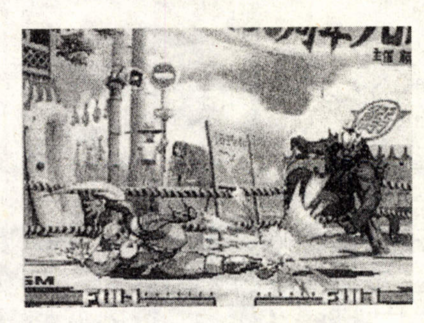


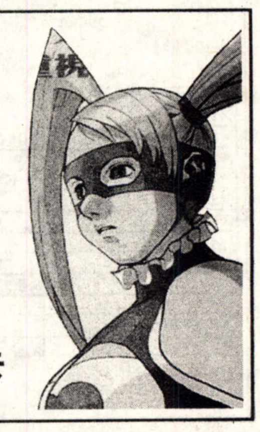


紅蓮拳	+Ⓟ →可各技派生
無尽脚	+Ⓚ
烈殲破	+Ⓚ
崩掌	+Ⓟ
烈尖頂	+Ⓟ+Ⓟ
夜叉返し	+Ⓟ(上段) +Ⓚ(下段)
エレガントキック	+中Ⓚ
荒熊いなし(投)	+Ⓚ
超必杀技	
神月流神扉開闢	+Ⓟ
神月流皇王拳	+Ⓚ

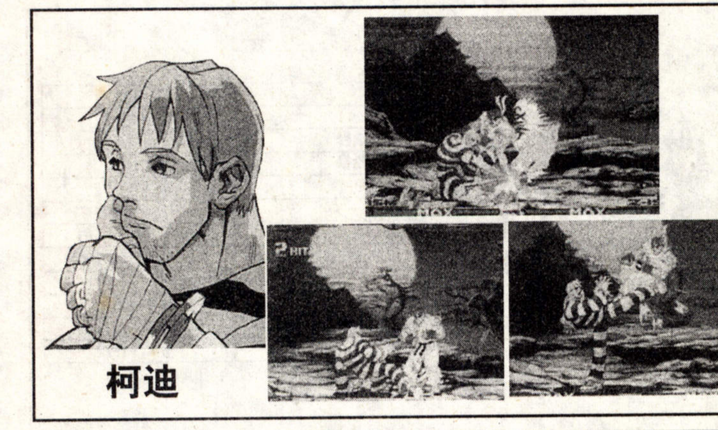
凯伦

フライングピーチ	+Ⓟ
シューティングピーチ	+Ⓚ
デイドリームヘッドロック	+Ⓚ(連打)
パラダイスホールド	+Ⓟ
ニーアタック	+小Ⓚ
フライングボディーアタック	+大Ⓟ
ヘッドバット	or +ⓅⓅ
ウイングレスエアプレーン	空中 +Ⓚ
超必杀技	
レインボーヒップラッシュ	+Ⓟ
ヘブンリーダイナマイト	+Ⓟ





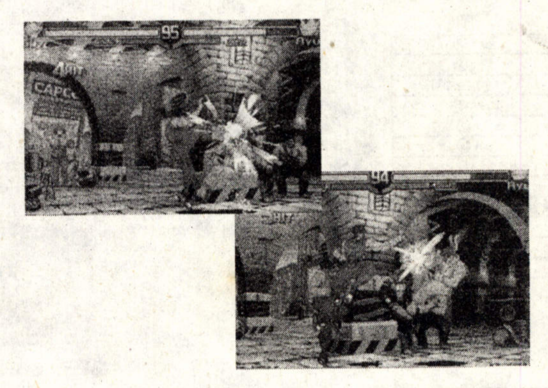
R・麦卡



クリミナルアッパー	+Ⓟ
ラフィアンキック	+Ⓚ
バッドストーン	+Ⓟ
バッドスプレー（X不可）	吹飛中、+Ⓟ
ナイフ拾い	+ⓅⓅⓅ同時
ナイフ攻撃	ナイフ拾い後、Ⓟ or Ⓚ
ナイフ投げ	ナイフ拾い後、+Ⓟ
クラックキック	+大Ⓚ
ストマックブロー	+中Ⓟ
フェイクスルー	+Ⓢ
避け（V専用）	防御（連続5回）
超必杀技	
ファイナルディストラクション	+Ⓟ
デッドエンドアイロニー	+Ⓚ

柯迪

崩山斗	+Ⓟ（X不可）
武神旋風脚	+Ⓚ
武神イズナ落とし	+Ⓟ+Ⓟ
疾駆け	+小Ⓚ+Ⓚ
影すくい	+中Ⓚ+Ⓚ
首狩り	+大Ⓚ+Ⓚ
武神獄鎖拳	小Ⓟ中Ⓟ大Ⓟ大Ⓚ
首砕き	+中Ⓟ
鎌跐	+大Ⓚ
肘落とし	空中下方向+中Ⓟ
武神流背負い投げ	Ⓚ投時 + +ⓅⓅ
超必杀技	
武神無双連刈(Lv3)	+Ⓟ
武神八双拳	+Ⓟ
武神剛雷脚	+Ⓚ



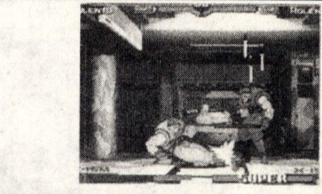
凯

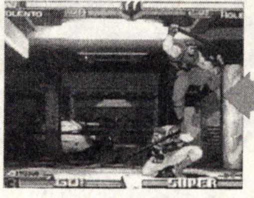


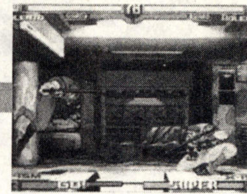
沙多姆

ジゴクスレイブ	+Ⓟ
シラハキャッチ	+Ⓚ
ブツメツバスター	+Ⓟ
ダイキョウバーニング	+Ⓚ
ヤグラリバース	+Ⓚ
テングウォーキング	転倒前 +Ⓚ
超必杀技	
メイドノミヤゲ	+Ⓟ
テンチュウサツ	+Ⓟ

パトリオットサークル	+Ⓟ(3回)
スティンガー	+Ⓚ +Ⓚ
メコンデルタアタック	ⓅⓅⓅ +着地時Ⓟ
メコンデルタエアレイド	+Ⓟ +Ⓟ
メコンデルタエスケイプ	+Ⓚ +Ⓟ or Ⓚ
フェイクロッド	+中Ⓚ
スパイクロッド	空中下方向+中Ⓚ
ハイジャンプ	(X不可)
トリックランディング	着地時ⓀⓀⓀ
超必杀技	
テイクノープリズナー	+Ⓟ
マインスイーパー	+Ⓟ
スティールレイン	+Ⓟ





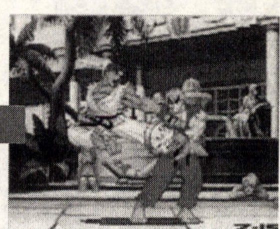




罗伦特







隆

波動拳	+Ⓟ
昇龍拳	+Ⓟ
竜巻旋風脚	+Ⓚ(空中可)
灼熱波動拳	+Ⓟ
鎖骨割り	+中Ⓟ
旋風脚	+中Ⓚ(X不可)
波動の構え	+Ⓢ(X不可)
正中二段突き	+大Ⓟ(Z不可)
超必杀技	
真空波動拳	+Ⓟ
真空竜巻旋風脚	+Ⓚ
滅昇龍拳 (Lv3)	+Ⓟ

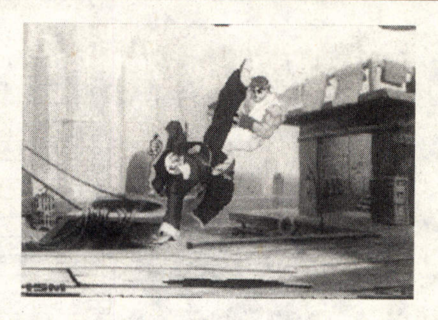
波動拳	+Ⓟ
昇龍拳	+Ⓟ
竜巻旋風脚	+Ⓚ(空中可)
稲妻かかと割り	+中Ⓚ
前方転身	+Ⓟ
前倒	+Ⓢ
同時押しスペシャル	下蹲小Ⓚ后、站立小Ⓚ+大Ⓟ同時
後ろ回し蹴り	+大Ⓚ
超必杀技	
昇龍裂破	+Ⓟ
神龍拳	+Ⓚ
疾風迅雷脚 (Lv3)	+Ⓚ





肯

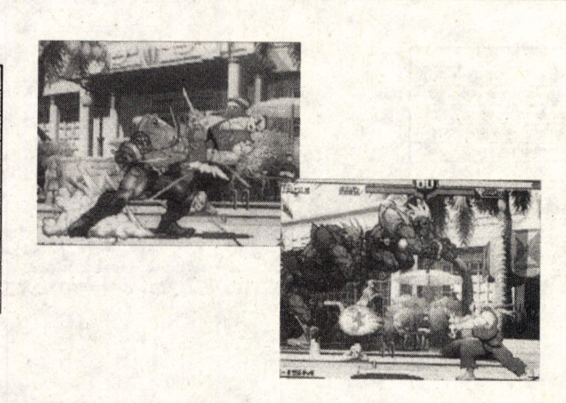




流派切り替え	ⓅⓅⓅ(丧流) ⓀⓀⓀ(忌流)
百連勾（丧）	Ⓟ連打
逆瀧（丧）	→↓↘+Ⓚ+Ⓚ
蛇穿（忌）	←蓄→+Ⓟ
徨牙（忌、X：不可）	↓蓄↑+Ⓚ
超必杀技	
惨影（丧）	↓↘→↓↘→+Ⓟ
蛇咬叭（忌）	↓↘→→↓↘+Ⓚ
死点咒（丧）	↓↙←↓↙←+Ⓟ
狂牙（忌）	空中 ↓↙←↓↙←+Ⓚ

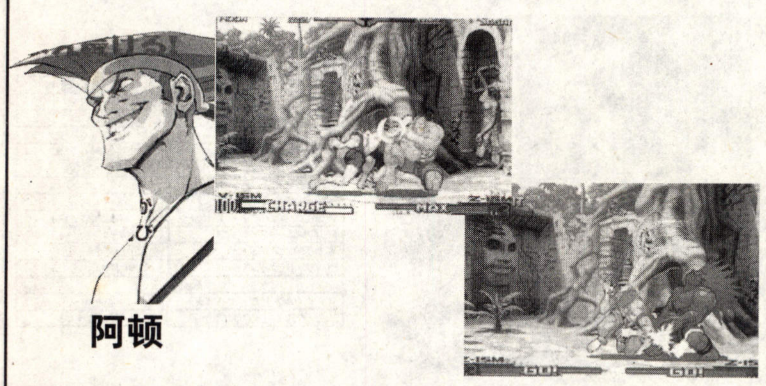
元

ブルヘッド	←蓄→+Ⓟ
ブルホーン	Ⓟ or Ⓚ 2键以上同时按
マーダラーチェーン	360°+Ⓟ
バンデットチェーン	360°+Ⓚ
ボディースラム	空中下方向+大Ⓟ
ブルドロップ	→+大Ⓚ
バッドハンマー（X専用）	近距離大Ⓟ击中时、↑+Ⓟ
超必杀技	
ザ・バーディー	←蓄→←→+Ⓟ
ブルリベンジャー	↓↘→→↓↘+Ⓟ





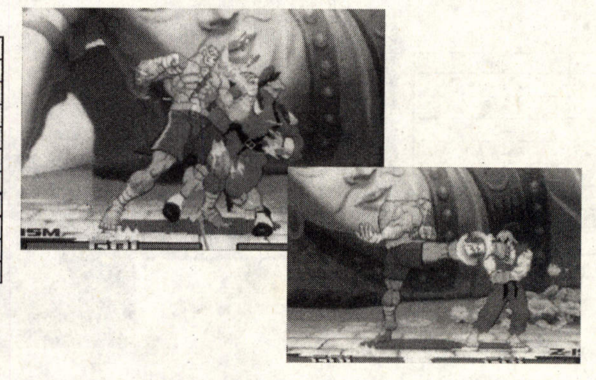
波迪



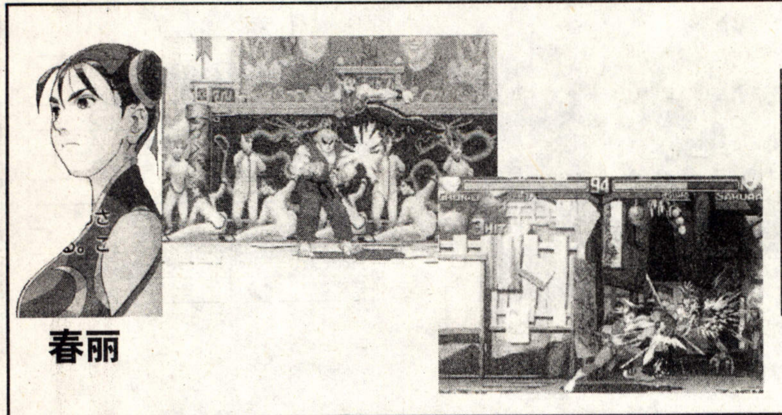
ジャガーキック	↓↙←+Ⓚ（X跳跃中Ⓚ）
ジャガートゥース	→↘↓↙←+Ⓚ
ライジングジャガー	→↓↘+Ⓚ
ジャガークランチ	→+中Ⓟ
超必杀技	
ジャガーリバーアサルト	↓↘→→↓↘+Ⓟ
ジャガーリボルバー	↓↘→↓↘→+Ⓚ

阿顿

タイガーショット	↓↘→+Ⓟ
グランドタイガーショット	↓↘→+Ⓚ
タイガーブロウ	→↓↘+Ⓟ
タイガーアッパーカット	→↓↘+Ⓟ（X専用）
タイガークラッシュ	→↓↘+Ⓚ（X時↓↘→↗+Ⓚ）
フェイクキック	中Ⓚ2連打（X不可）
アングリーチャージ	↓↘→+Ⓢ（1槽使用、Z専用）
超必杀技	
タイガージェノサイド	↓↘→→↓↘+Ⓚ
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+Ⓟ
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+Ⓚ



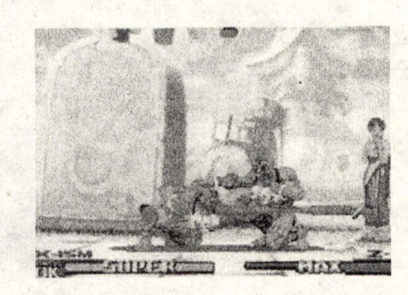
沙加特



気功拳	+Ⓟ
天昇脚	蓄 +Ⓚ
百裂脚	Ⓚ連打
旋円蹴	+Ⓚ(X不可)
スピニングバードキック	蓄 +Ⓚ(空中可、X)
双発脚	蓄 +Ⓟ(X)
鶴脚落	+大Ⓚ
鷹爪脚	空中 +中Ⓚ
後方回転脚	+中Ⓚ(X)
超必杀技	
千裂脚	蓄 +Ⓚ
覇山天昇脚	蓄 +Ⓚ
気功掌 (Lv3)	+Ⓟ

春丽

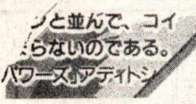
ヨガファイアー	+Ⓟ
ヨガフレイム	+Ⓟ(X時 +Ⓟ)
ヨガブラスト	+Ⓚ(X時 +Ⓚ)
ヨガテレポート	or +ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ
ヨガエスケイプ	転倒前 +Ⓚ(X不可)
ドリルキック	空中下方向+Ⓚ
ドリル頭突き	空中下方向+大Ⓟ
ヨガショック	+小Ⓟ(Z専用)
超必杀技	
ヨガテンペンスト	+Ⓟ(X専用)
ヨガインフェルノ	+Ⓟ
ヨガストライク	+Ⓚ
ヨガストリーム	+Ⓟ



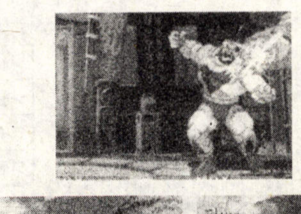


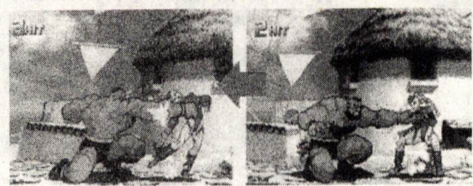
达尔锡姆





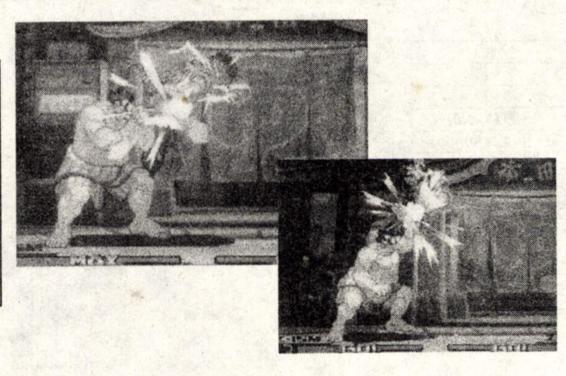
桑吉尔夫





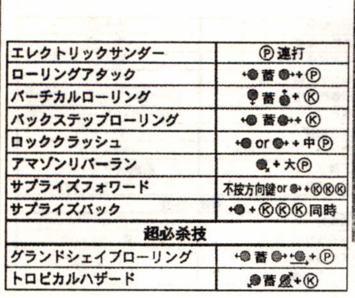
ダブルラリアット	ⓅⓅⓅ同時
クイックダブルラリアット	ⓀⓀⓀ同時
バニシングフラット	+Ⓟ(X時 +Ⓟ)
スクリューパイルドライバー	+Ⓟ
アトミックスープレックス	+Ⓚ(近)
フライングパワーボム	+Ⓚ(遠)
ロシアンキック	+中Ⓟ
ダイナマイトキック	+大Ⓚ
ヘッドバット	+大Ⓟ
フライングボディーアタック	斜跳跃中下方向+大Ⓟ
ダブルニードロップ	斜跳跃中下方向+小or中Ⓚ
ストマッククロー	or +ⓅⓅ
パイルドライバー	or +ⓀⓀ(空中可)
超必杀技	
ファイナルアトミックバスター	+Ⓟ
エリアルロシアンスラム	+Ⓚ

百裂張り手	Ⓟ連打
スーパー頭突き	蓄 +Ⓟ
スーパー百貫落とし	蓄 +Ⓚ
大銀杏投げ	+Ⓟ
ひざ蹴り	+大Ⓚ
払い蹴り	+中Ⓚ
フライングスモウプレス	斜跳跃中、 +中Ⓚ
超必杀技	
鬼無双	蓄 +Ⓟ
富士颪	蓄 +Ⓚ
大蛇砕き(Lv3)	+Ⓟ

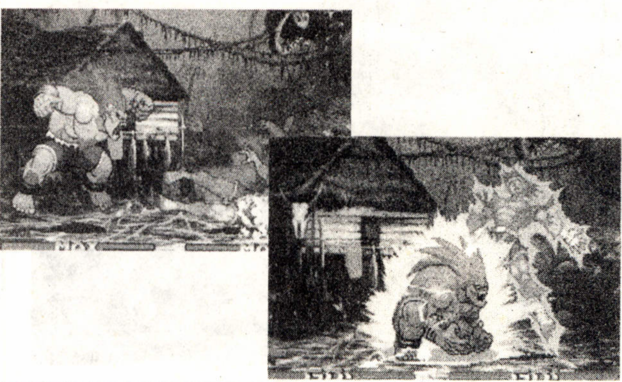




E・本田



エレクトリックサンダー	Ⓟ連打
ローリングアタック	←蓄→+Ⓟ
バーチカルローリング	↓蓄↑+Ⓚ
バックステップローリング	←蓄→+Ⓚ
ロッククラッシュ	← or →+中Ⓟ
アマゾンリバーラン	↘+大Ⓟ
サプライズフォワード	不按方向键or →+ⓀⓀⓀ
サプライズバック	←+ⓀⓀⓀ同時
超必杀技	
グランドシェイブローリング	←蓄→←→+Ⓟ
トロピカルハザード	↙蓄↗+Ⓚ





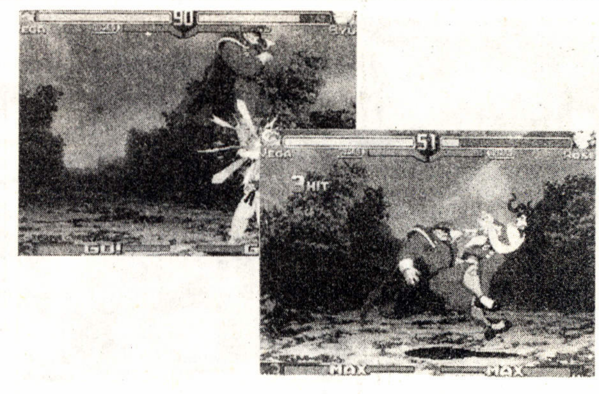
布莱克



巴洛克

フライングバルセロナ	↓蓄↑+Ⓚ 壁跳跃后 Ⓟ
バックスラッシュ	ⓅⓅⓅ同時
ショートバックスラッシュ	ⓀⓀⓀ同時
イズナドロップ	↓蓄↑+Ⓟ 壁跳跃后 ↑以外+Ⓟ
ローリングクリスタルフラッシュ	←蓄→+Ⓟ
スカイハイクロー	↓蓄↑+Ⓟ
スカーレットテラー	↙蓄→+Ⓚ
壁はりつき	↓蓄↑+ⓀⓀⓀ
超必杀技	
ローリングクリスタルドロップ（バルログステージ限定）	↙蓄↗+ 跳跃后 ↑以外+Ⓟ
スカーレットミラージュ	←蓄→←→+Ⓚ
レッドインパクト（Lv3）	←蓄→←→+Ⓟ（有爪时）

サイコショット	←蓄→+Ⓟ（X不可）
サイコクラッシャー	←蓄→+Ⓟ（X）
ダブルニープレス	←蓄→+Ⓚ
ヘッドプレス	↓蓄↑+Ⓚ
サマーソルトスカルダイバー	↓蓄↑+Ⓟ +Ⓟ
ベガワープ	↘ or ↙+ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ
超必杀技	
ニープレスナイトメア	←蓄→←→+Ⓟ
サイコクラッシャー	←蓄→←→+Ⓚ

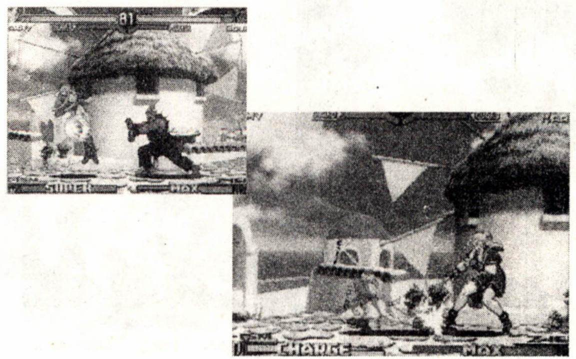




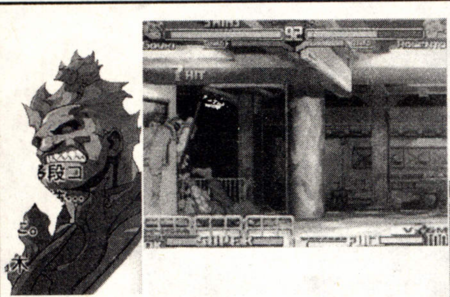
维加



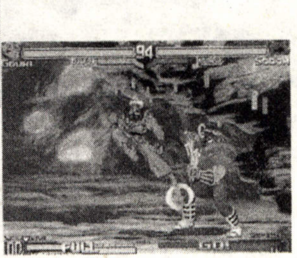
佳美



スパイラルアロー	↓↘→+Ⓚ
キャノンスパイク	→↓↘+Ⓚ
アクセルスピンナックル（V：不可）	→↘↓↙←+Ⓟ
キャノンストライク（V）	前方跳跃中↓↙←+Ⓚ
キャノンリベンジ（V、中段）	↓↙←+Ⓚ
フーリガンコンビネーション	↓↘→↗+Ⓟ后、键变化
超必杀技	
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘→+Ⓚ
リバースシャフトドライバー	↓↙←↓↙←+Ⓚ
キラービーアサルト（LV 3）	↙蓄↘↗+Ⓚ

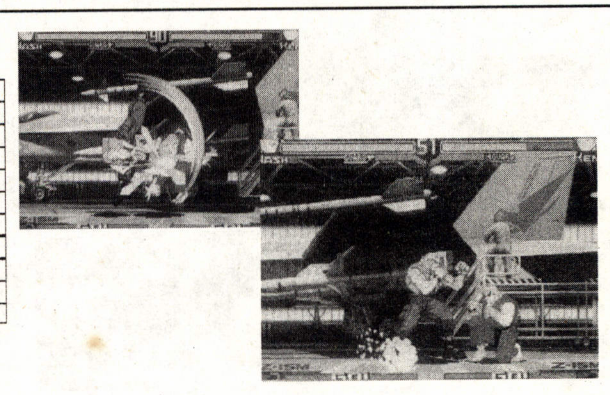


豪鬼

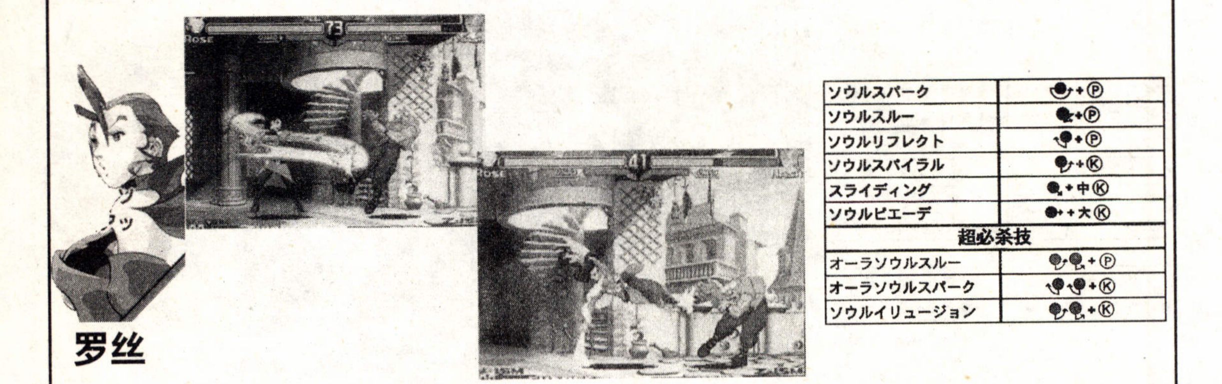


豪波動拳	↓↘→+Ⓟ
灼熱波動拳	←↙↓↘→+Ⓟ
豪昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
竜巻斬空脚	↓↙←+Ⓚ
阿修羅閃空	→↓↘ or ←↓↙+ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ
百鬼襲	→↓↘↗+Ⓟ+(ⓅorⓀ)(X不可)
頭蓋破殺	→+中Ⓟ
旋風脚	→+中Ⓚ
天魔空刃脚	前跳跃中↓+中Ⓚ
前方転身	↓↙←+Ⓟ(X不可)
超必杀技	
瞬獄殺(Lv3)	小Ⓟ 小Ⓟ → 小Ⓚ 小Ⓟ
滅殺豪波動	←↙↓↘→ ←↙↓↘→+Ⓟ
天魔豪斬空	空中 ↓↘→↓↘+Ⓟ
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+Ⓟ

ソニックブーム	←蓄→+Ⓟ
サマーソルトシェル	↓蓄↑+Ⓚ
ニーバズーカー(X不可)	前冲中Ⓚ
スピニングバックナックル	→+大Ⓟ
ジャンピングソバット	← or →+中Ⓚ
ステップキック	← or →+大Ⓚ
クイックステップ	→→
超必杀技	
サマーソルトジャスティス	↙蓄↗+Ⓚ
ソニックブレイク	←蓄→←→+Ⓟ
クロスファイアブリッツ	←蓄→←→+Ⓚ



纳什



罗丝

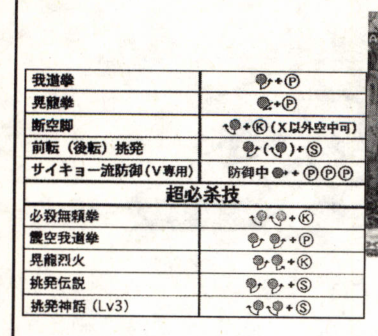
ソウルスパーク	←↙↓↘→+Ⓟ
ソウルスルー	→↓↘+Ⓟ
ソウルリフレクト	↓↙←+Ⓟ
ソウルスパイラル	↓↘→+Ⓚ
スライディング	↘+中Ⓚ
ソウルピエーデ	→+大Ⓚ
超必杀技	
オーラソウルスルー	↓↘→↓↘+Ⓟ
オーラソウルスパーク	↓↙←↓↙←+Ⓚ
ソウルイリュージョン	↓↘→↓↘+Ⓚ

波動拳	↓↘→+Ⓟ(連打)
咲桜拳	→↓↘+Ⓟ
春風脚	↓↙←+Ⓚ(X以外空中可)
さくら落とし	→↓↘+Ⓚ後Ⓟ
フラワーキック	→+中Ⓚ
超必杀技	
乱れ桜	↓↘→↓↘+Ⓚ
真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
春一番	↓↙←↓↙←+Ⓚ

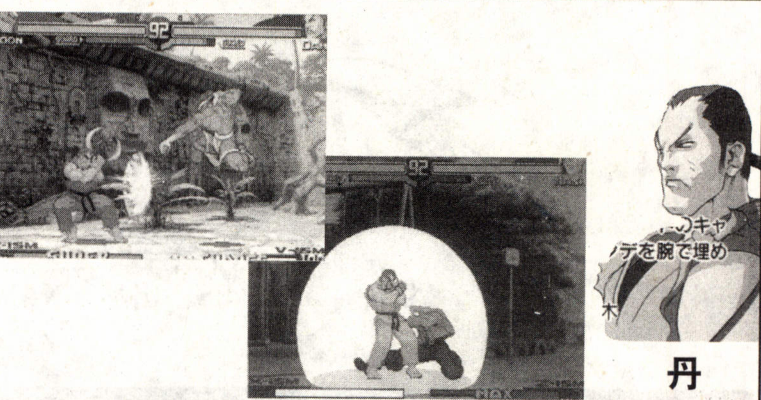




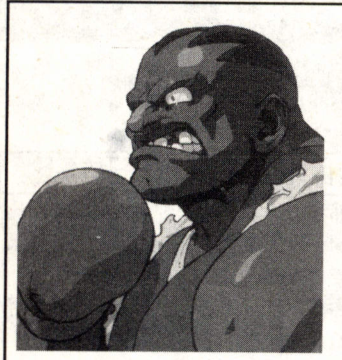
春日野樱



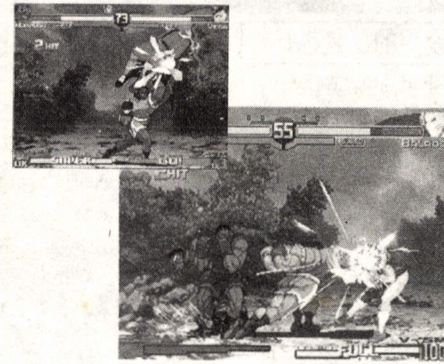
我道拳	↓↘→+Ⓟ
晃龍拳	→↓↘+Ⓟ
断空脚	↓↙←+Ⓚ（X以外空中可）
前転（後転）挑発	↓↘→（↓↙←）+Ⓢ
サイキョー流防御（V専用）	防御中→+ⓅⓅⓅ
超必杀技	
必殺無頼拳	↓↙←↓↙←+Ⓚ
震空我道拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
晃龍烈火	↓↘→→↓↘+Ⓚ
挑発伝説	↓↘→↓↘→+Ⓢ
挑発神話（Lv3）	↓↙←↓↙←+Ⓢ



丹



M・帕恩



必殺技名	
ダッシュストレート	← 蓄 →P
ダッシュグランドストレート	← 蓄 ↘P
ダッシュアッパー	← 蓄 →K
ダッシュグランドアッパー	← 蓄 ↘K
ターンパンチ	PPPorKKK同時按
バッファローヘッド	↓ 蓄 ↑P

超必杀技	
クレイジーバッファロー	← 蓄 →←→P
ギガトンブロー	← 蓄 →←→K

必殺技名	
キャノンスパイク	↓→↘K
スナイピングアロー	↓↘→K
アクセルスピンナックル	→↘↓↙←P

超必杀技	
☆リバースシャフトブレイカー	↓↙←↓↙K
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘K

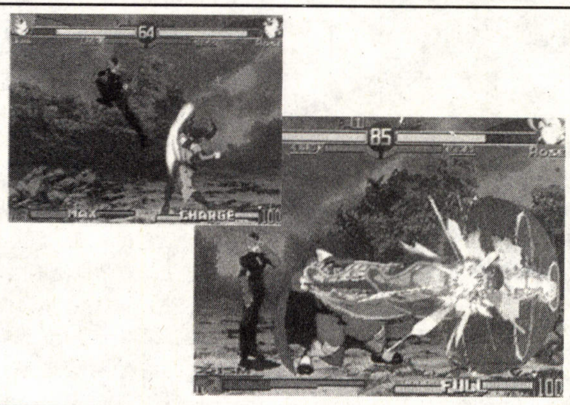




尤利



尤妮



必殺技名	
キャノンスパイク	↓ 蓄 ↑K
スパイラルアロー	← 蓄 →K
エアスパイラルアロー	空中← 蓄 →K
フーリガンコンビネーション	↓↘→↗P＋→K
キャノンストライク	前跳跃中↓↘→K
マッハスライド	↓↘→K
アースダイレクト	方向键一周＋P
◎サイコシールド	防御中→＋PPP

超必杀技	
サイコストリーク	← 蓄 →←→P
スピンドライブスマッシャー	↙ 蓄 ↘↙↗K



机种：ARC/PS　出品：NAMCO

八方疾走，SOUL CALIBUK的精华

"不用不行"错矣，"不用没用的"是也！

"八方疾走是SOUL CALIBUK(下记为SC)的核心"，"重在使用方法"之类的标题，我们已经见过不少了。可是，它的重要性又有多少人真正认识到了？虽然这么问人家，其实，作者自己对它也一直缺乏重视。和知情人相比，没有意识到这个游戏有如此魅力。这回，就为和我有同样感觉的人，或者说虽然玩过，但觉得这个游戏并没什么特殊魅力的人，从略微不同的角度(迄今为止)谈一谈有关问题。是什么原因，使你觉得它不重要？

实施"八方疾走"这个招数带来的好处是：

1、能够避开纵向劈杀。

2、能够加大攻击距离。

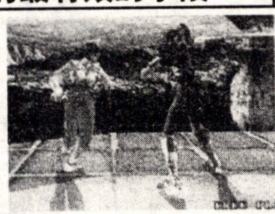
3、能够接续专用技。

细说起来还有许多。但这三点是最基本的。我们先避而不去作所谓的"综述"。只要看一下，向前的动作和"前冲"、"疾走"别无二致，就让人觉得"八方疾走"并不能算做SC的象征，而是为了区别于其他游戏才这么叫的。

换句话说也许就明白了，"八方疾走，便于接续下面的动作"。除了前述的三个好处外，还有第4要素也相当重要。

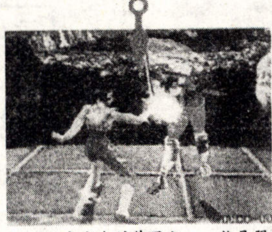
迫使对方应战的最有效的手段

正象你了解的那样，这个游戏由于有横向劈杀、纵向劈杀、八方疾走这类动作，出招时情况会发生多种变化。比如，对付纵向劈杀，几乎所有都用横移动，这无疑是正确的。而对付横移动，一般认为只能"出手横向劈杀"。这样情况会有好转，但远不能取胜。



动作的方向，尽量和对手相同。这点很重要

当战况表明横向劈杀是最佳选择时，另当别论。其实，有时使用纵向劈杀，也有其独到的功效。遇到对手欲施展八方疾走时，自己则更应向同一方向，施展同样的招数。



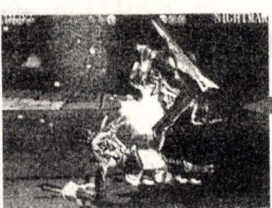
八方疾走的作用之一，就是强迫对方应战，不让对手溜掉

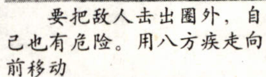
上述情况下要注意的是，必须和对手向同一方向施展八方疾走。若非如此，恐怕就要让对手溜掉了。

既要将对手击出圈外，又要减少自己的危险

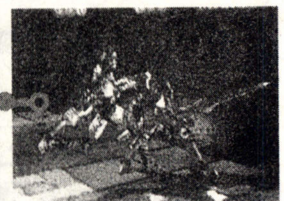
各角色的技难虽然各有千秋，从把对手击出圈外时亮出的招式来讲，使劲向前压的纵向劈杀，比横向劈杀效果更好(推动距离远)。滑步也属于一种纵向技。

但是，在把对手击出去时，用滑步接本来就容易打滑的纵向劈杀，往往会出意外。实战中，用滑步或一部分突进技攻击，结果落入敌人圈套的情况很多。这种情况下，需要用八方疾走探明自己与对手，正向同一方向运动，然后再动手。这样做，虽然出招慢了，受到迎击的可能性增加了，但比起落入圈套来，还是值得的。





要把敌人击出圈外，自己也有危险。用八方疾走向前移动



探明虚实后，重兵出击，将对手打出去。当然会遇到抵抗

不管多么有利，出招将敌人击出圈前，一定要慎重再慎重。即使对手显出疲惫相，也应先用八方疾走调整行动方向，与对手朝向同一方，然后再出手。

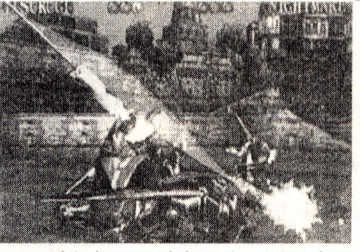
横向转动中，突然起身攻击

SC的角色，即使被击倒，仍能施展多种攻击技。这清楚地表明他们具有优良的起身攻击技能。不过，在许多人的印象中，横转时的起身攻击技，似乎很难完成。

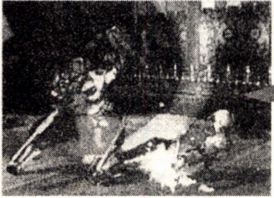
从理论上讲，准确地完成"横回转接下段横向劈杀"危险小、打击力度强。但是，在实战中，这个动作的效果却往往不够理想。究其原因，是因为在做横向劈杀时，身体已处于倒地状态，有劲也使不出来，从而使动作的杀伤力大打折扣。这使人们意识到，倒地状态下攻击敌人，若条件允许，应尽量采用威力大的纵向劈杀。

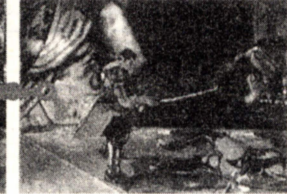
这种情况下，前面已经数次解释过，可用"八面疾走

→纵向劈杀”。基本动作和站立时的相同，即朝着对手的滚动方向做横向移动。


横转接下段横向劈杀。效果并不理想

若用滑步接突进技，发动进攻，应在对手滚动动作结束前，用滑步(八方疾走)紧逼，逼上之后按键攻击。这样做，即使对手躺在地上不起来，也能命中，可谓一箭双雕。当然，这种连续技并非无懈可击，因为这时不管出什么招，动作都不太敏捷。因此，也就极易被对方防御。如果你认为那没关系，先揍他一顿再说的话，那应赶快行动，使出下段横向劈杀，抡圆了向敌人的下三路打过去!


正要纵向劈杀，对手来了个横转，

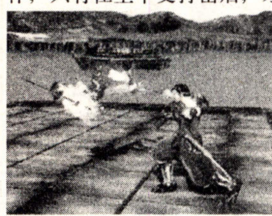

自己也紧追不舍，向同一方向移动，出击!

防御系统1　空中控制

预先设计了一种免受无谓打击的系统，即空中控制。

所谓空中控制，是指自己被打至浮空后，改变下落方向这样一种能力。可防御空中连续技，和防止被击出圈外。

但是，有一点需要注意。即不能直接控制腾空后的动作，只有在空中受打击后，才能使用空中控制。


尚若在空中又受到追击，就能用空中控制了


被打至浮空。现在还无法使用空中控制

比如，身体腾空后，径直朝圈外飞去。这时就无法施展空中控制，也逃不脱出圈的结局。

空中控制虽然可以变换下落角度，却非万事皆灵。记住这一点大有好处。

下面讲一下空中控制的操作。在空中受到攻击后，按任一方向键，下落角度就转向按键方向。

不过，向正后方落下，仍然容易遭受攻击。按键时，记住最好按上、下键。


被击向空中，径直朝圈外飞去时，则无法避免出圈的结局

记忆要点

被击中浮空时，沉住气，不手软，不犹豫，立即按键!

实施空中控制，绝不要向后落! 按上、下控制键!

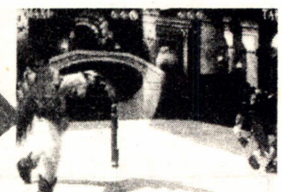
防御系统2　摆脱击倒

摆脱击倒，顾名思义，即遭受攻击，要被击倒时，角色并未被击倒，反而迅速站稳的系统总称。

最近的3 D 格斗游戏中，已经偶有这种系统虽然凭想象，大致可以猜出它是一种什么样的东西。但是，它仍象UFO那样，让人觉得好奇。

用一句话说，摆脱击倒分为两类。一类是立即旋转，进入能够起身的状态，操作方法很简单，只需按下一个方向键，身体便向那个方向打旋。可以向内、向外、向前、向后共4个方向旋转。无论哪一种，都能避免被击倒，只是没有无敌时间。向前后旋转强制角色起身站稳，向内外旋转则可暂时维持旋转状态。

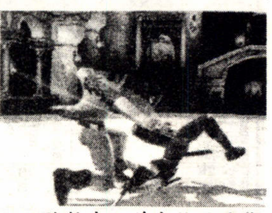

对付这种受击后，脚不离地的招数


不能用旋转，而要用第二类摆脱击倒的方法

关键是，并非受到任何招数的打击时，都能用这类旋转摆脱击倒。适用的只有，受击后略微腾空的招数。对付其他招数，另有第二类摆脱击倒的方法。

第二类摆脱击倒的操作，只需按G 键。成功后并不旋转，而是随着一声大喝，稳稳站住。

这两种起死回生的方法，不能同时并用。即，能够站立着摆脱被击倒，就不能用旋转摆脱。反之也一样。分辩两种情况并不难，只要准确把握，便熟能生巧。当然，并不是所有被击倒的厄运，都能用这两类方法摆脱。


旋转中，并未处于无敌状态。动作时间长了有危险

记忆要点

对付追击凌利的对手，采用机敏的摆脱击倒战法。

分清两类摆脱击倒技的按键方式。

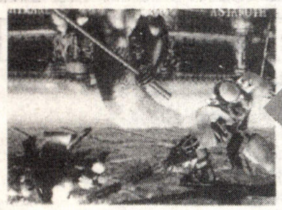
防御系统3　起身

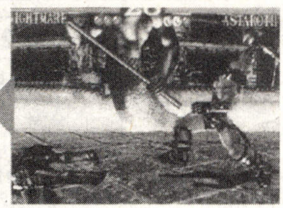
说到防御系统中的起身，很多人也许听都没听说过。这个游戏中，起身动作充满极大的危险(所以才设计了空中控制、摆脱击倒等动作)，起身时，有不少人受到了无谓的打击。所以，这里要专门谈谈这个动作。

具体地说，最危险的事情是，当你起身时遇到了对手

的攻击，你却发现竟没有专门的迎击技。或者说，找不到“起身攻击”这一招。

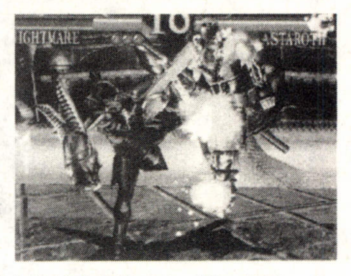
可是，当靠近刚要起身的CPU角色时，对手会顽强的迎击。自己刚要起身时，按下攻击键，竟也会敏捷地出手攻击。





对！你猜对了！这是个大家都没想到的秘密。这个起身攻击技其实非常简单，就是下蹲攻击技。这招的无敌时间近于零，不意识到这点就冒然出手，往往会遭受到重创。所以，若要出此招，最好尽量采用脚技。

另外，“是否横转”这一选择也很重要。这是因为，对处于横躺状态的你，对手几乎都用纵向劈杀攻击。躲避劈杀的方法，只有横转效果最好。为此，对手又想出了对付横转的攻击技。这就是说，对手盯着你的一举一动，依你是否横转来选择致命的攻击对策。因此，你的选择，不仅是能否躲避对手攻击的关键，甚至成了生死抉择。



言归正传。起身就踢和横转是秘密的答案。记住这两招。

记忆要点

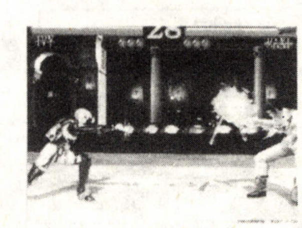
没有专用的起身攻击技。

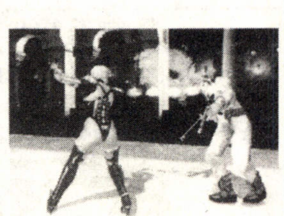
下蹲踢技和横转，是起身攻击的两种秘技。

技表

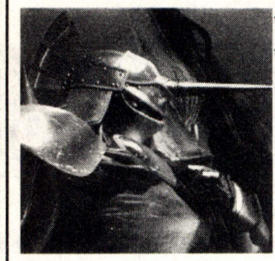


IVY

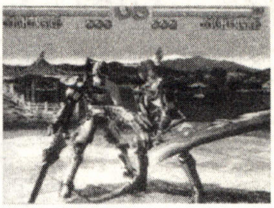


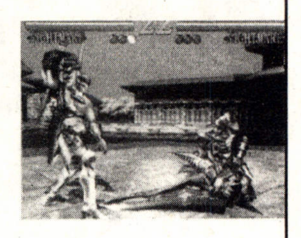


技名	操作	技名	操作	技名	操作
連なる刻印	A，A	嘲り夜雀	⇦K	惑乱なる風精	站立途中 A+B
欲深き火霊	A				
殺破りし黒翼	⇨➡A	鐘鳴らす女刀師	⇦⬅K	騒乱なる風精	站立途中 A+B，A
覚醒せし刻印	站立途中 A	睨み夜雀	⇨K	恐れ無き地霊	⇗B+K
連なる刻銘	B，B	女刀師	⇨➡K		
連なる水精	B	消え逝く夜雀	站立途中 K	恐れ無き地霊	⇩B+K
従者の宣誓	B，⇨B				
従者の翼採り	B，⇨B	咒い夜雀	下蹲 ⇘K	恐れ無き地霊	⇘B+K
刺蔓の如く	⇨B	地霊の時間軸	⇘A+B	永遠の血判	⇦B+K
翼奪う刺蔓	⇨B⇧				
従者の影法師	⇨B⇧，K	地霊の時間軸	⇘A+B	水精の時間軸	⇦⬅B+K
				水精の時間軸 ～黙する地霊	⇦⬅B+K
生まれ出ずる火霊	⇨B☆⬆	～黙する地霊			
生まれ落ちる火霊	⇨B☆⬇	凍りつく眼差し	⇨A+B	思慮深き地霊	黙する地霊 中按方向键
夜の為の鎮魂歌	⇨➡B	狂い霊の灯	⇨➡A+B	悦び踊る地霊	黙する地霊 中按方向键
水精の如く	⇦⬅B	狂い霊の燭台	⇨➡A+B⬅	愚者の外套	站立途中 B+K
愚者の円盤	⇦bA				
生まれ出ずる螺旋	⇦bA，B	双子の宣誓、兄	下蹲 ⇘A+B	眠れぬ影法師	⇩A+K
覚醒せし刻銘	站立途中 B	刺蔓の時間軸	下蹲 ⇘A+B	朽ちた車輪	⇘A+K
恐れる女刀師	⇘K	刺蔓の時間軸	下蹲 ⇘A+B	天に還る蛇	⇨⇩⇘A+K
怒れる女刀師	⇘K	～　黙する地霊		汝、変れ	⇩⇘⇨or⇩⇗⇦



NIGHTMARE





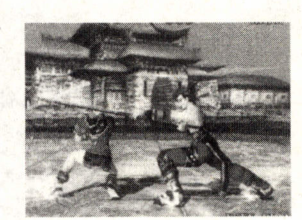
技名	操作
プログレススラッシュ	A, A
スラッシュクロス	A, A, B
スラッシュグラウンダー	A, ⇩A
ダブルグラウンダー	A, ⇩A, A
シャドウスライサー	⬀A
レッグスラッシュ	⇩A
アーメットクラッシャー	⬂A
バックスピンスラッシュ	⇦A
クイックスピンスラッシュ	⇨A
クイックスピンスラッシュ～デキスター・ホールド	⇨**A**
ライドスラッシャー	⇨➡A
クイックバックスピンスラッシュ	aG, A
スラッシュ～デキスター・ホールド	**A**
ライジングスラッシュ	站立途中 A
メイルシュトローム	站立途中 A, A
メイルシュトローム2発目キャンセル	站立途中 A、A⬇
ガントレットバスター	B⇨
ランパートバスター	B⇦
メイルスプリッター	B, B
バスターグラウンダー	B, ⇩A
バスターグラウンダー2発目キャンセル～チーフ・ホールド	B, ⇩A, ⬅
ソードバスター～ベース・ホールド	**B**
スラストスロー	⬀B
シャドウバスター	⇩B
シャドウバスター～ベース・ホールド	⇩**B**
スカイスプリッター	⬂B
スカイスプリッター～チーフ・ホールド	⬂**B**
ヘッドバット	⇦B
ダブルヘッドバット	⇦B, B
フェイタルダイブ	⇦⬅B
フェイタルドライブ	⇦⬅B, B

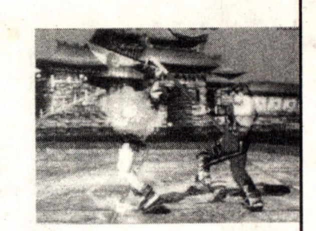
技名	操作
フェイタルドライブ～ベース・ホールド	⇦⬅**B**
ピースィングストライク	⇨B
ルークスプリッター	⇨➡B
ファームメントディバイド	⇨➡bA
フルスイングスプリッター	站立途中 B
フルスイングスプリッター～チーフ・ホールド	站立途中 **B**
スプリットバスター～ベース・ホールド	下蹲途中 **B**
ヘルムディバイダー	bG, B
アーマーブレイカー	bG, B, B
アーマーブレイカー～チーフ・ホールド	bG, B, **B**
ブレイクキック	bG、B, K
アースディバイド	⇩⬂⇨B
グライドローキック	⬀K
グライドローキック	⇩K
ダークミドルキック	⬂K
アクセルキック	⬂K, K
アクセルヘッドアッパー	⬂K, K, B
ダークサイドキック	⇦K
ジェイドクラッカー	⇨K
ショルダーチャージ	⇨➡K
ライジングキック	站立途中 K
ストンピング	⇩⬂⇨K, K, K, K, Kor相手倒地中⇩K, K, K, K, K
アーストランプル	⇩⬂⇨**K**
ダークソウルインパクト	⬂A+B
フライングエッジ	⇨➡A+B
フライングエッジ～ダウンへ	⇨➡A+B, ⬇
チーフ・ホールド	B+K
チーフ・ホールド	⇩B+Kor⇧B+K
テラーサーキュラー	チーフ・ホールド中A
テラーサーキュラー～デキスター・ホールド	チーフ・ホールド中**A**
テラーストンパー	チーフ・ホールド中B

技名	操作
テラーニー	チーフ・ホールド中K
テラーベルフリー	チーフ・ホールド中K, K
サイドガントレットバスター	⇩B+K, ⇨B
サイドガントレットバスター	⇧B+K, ⇨B
デキスター・ホールド	⇦B+K
ファントムスラッシュ	デキスター・ホールド中A
ダブルファントムスラッシュ	デキスター・ホールド中A, A
ファントムスラッシュグラウンダー	デキスター・ホールド中A, ⇩A
ファントムディッパー	デキスター・ホールド中B
ファントムディッパー～チーフ・ホールド	デキスター・ホールド中**B**
ファントムトゥーキック	デキスター・ホールド中K
ソウルバイター	デキスター・ホールド中bA
ベース・ホールド	⇨B+Kor 下蹲⬂B+K
グリーブサイズ	ベース・ホールド中A
グリーブサイズ～デキスター・ホールド	ベース・ホールド中**A**
グリーブカタパルト	ベース・ホールド中B
グリーブカタパルト～チーフ・ホールド	ベース・ホールド中**B**
グリーブラム	ベース・ホールド中K
フィーンドシャッター	ベース・ホールド中A+B
エアディバイド	ベース・ホールド中bA
ドロップキック	⇨➡B+K
スピンキック	A+K
スピンキックスラッシュ	A+K, A
スピンダブルスラッシュ	A+K, A, A
スピンスラッシュクロス	A+K, A, A, B
スピンスラッシュクロス	A+K, A, A☆B
スピンスラッシュクロス～ベース・ホールド	A+K, A, A☆**B**
スピンスラッシュグラウンダー	A+K, A, ⇩A
スピンダブルグラウンダー	A+K, A, ⇩A, A
スピンキックスラッシュ～デキスター・ホールド	A+K, **A**
スピンミドルキック]	A+K, K



XIANGHUA

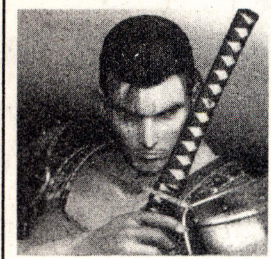




技名	操作
麗韻	A, A
麗乖瑟	A, A, ⇧orA, A, ⇩
清麗歌	A, A, B
清麗曲	A, A, ⇦B
涼風香麗曲	A, A, ⇦B, B
断墓斬	⇩A
綺雲	⇦⬅A
綺韻	⇦⬅**A**
紅刹斬	⇨A
芳躍斬	⇨➡A
燿風鐘	aK
燿風歌	aK, B
涼麗燿風踏	aK, K
香屈刺	aB
華律	B, B
壮屈劈	⬀B
壮隆詠	⬀B, A
屈劈	⇩B
昇拍	⬂B
紅躍刺	⇦⬅B

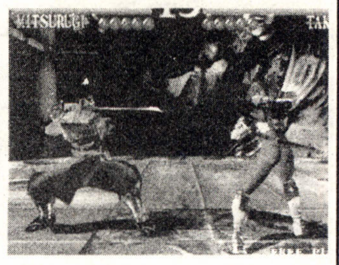
技名	操作
紅躍刺 ～搦引	⇦⬅B⬅
礼刺	⇨B
進給刺	⇨B, B
礼舞	⇨B, A
奉曲	bK
乖香雲	bA
祥律	站立途中 B
祥給刺	站立途中 bA
酔鶏脚	⬀K
刋脚	⇩K
燗脚音	⬂K
鶏給刺	⬀kA
鶏給霖雨鐘	⬀kA, A
鶏給霖潦歌	⬀kA, A, B
鶏給霖涼踏	⬀kA, A, K
靡旋脚	⇨K
鳴旋脚	⇨➡K
旋涼脚	⇦K

技名	操作
進脚音	⇦⬅K
零星脚	kB
零星綽遊刺	kB, B
翔鶏脚	站立途中 K
寿翼律	A+B
歓風掃	⇩A+B
回屈斬	⬂A+B
綽羅律	⇨A+B
尚明剣	⇨➡A+B
臥昂詠	站立途中 A+B
騎昂楽	站立途中 A+B, B
騎仙楽	站立途中 A+B, ⇩B
魚河藻	俯身倒地 中A+B
紅明剣	⬂B+K
乖退瑟	⇦⬅B+K
希芳剣	⇨➡B+K
遊歩瑟	A+K
遊歩紅明剣	A+K, B+K
水月脚	⇩A+K
水月踏	⇩A+K, K



御剑平四郎





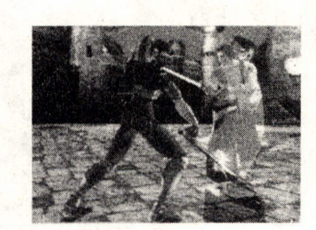
技名	操作
双掛	A, A
脛旋	⇙A
旋神楽	⇙A, B
伏掛	⇩A
散黄金	⇘A
贄払	⇦A
贄払 ~霞	⇦A➡
綴	⇨A
贄掠	⇦⬅A
贄掠 ~居合	⇦⬅A
踏刈	⇨➡A
弧月	⇨⇘⇩⇙⇦A
流レ宵月	⇨⇘⇩⇙⇦A
隠レ宵月	⇨⇘⇩⇙⇦A, A
刈	站立途中 A
拝擂	B, B
拝擂 ~霞	B, B➡
拝当	B⇨
空囃子	⇙B
燻	⇩B
天囃子	⇘B
溜リ風穴	⇦Bor⇨B⇦
溜リ風穴 ~霞	⇦B➡or⇨B⇦➡
風穴	⇨B
空風穴	⇨B⇧

技名	操作
伏風穴	⇨B⇩
宵ノ是藤	⇨⇘⇩⇙⇦B
茜ノ暮六	⇨⇘⇩⇙⇦B, B
節穴	下蹲 ⇘B
拝割	⇦⬅B
拝神楽	⇦⬅B, B
空神楽	⇨➡B
天神楽	⇨➡B, B
空神楽 ~居合	⇨➡B
土神楽	下蹲 ⇙B
神楽縫	下蹲 ⇙B, B
擂囃子	站立途中 B
踏掛	bA
面巻	⇨K
膝鎚	⇨➡K
弾刺	⇦K
弾割	⇦K, B
裾巻	⇙K
稲穂巻	⇩K
稲穂刈	⇩K, B
稲穂刈 ~霞	⇩K, B➡
弾	⇗K
弾	站立途中 K
響独楽	kB
朧神楽	A+B
畦縫	⇩A+B
居合	⇦A+B

技名	操作
鞘払	居合中A
鞘打	居合中B
脛折蹴	居合中K
火筒返	居合中G
払火筒	居合中A+B
割大筒	居合中A+B orA+B
崩シ怒雷	居合中A+B
霞	⇨A+B
風縫	霞中A
風縫	霞中A, A
風縫	霞中A, A, A
六道ノ裁	霞中B
八卦ノ鎬	霞中B➡
瑞穂巻	霞中K
篝吠	霞中A+B
炎吠	⇨➡A+B
水面払	下蹲 ⇙A+B
車斬	⇖A+Bor⇧A+Bor⇗A+B
差踏	⇩⇘⇨
差踏刈	⇩⇘⇨A
差踏岩戸割	⇩⇘⇨B
差踏弾	⇩⇘⇨K
六道ノ裁	A+K
八卦ノ鎬	A+K➡
切羽返	B+K
打黄金	⇘B+K
閂込	⇦B+K



塔琪

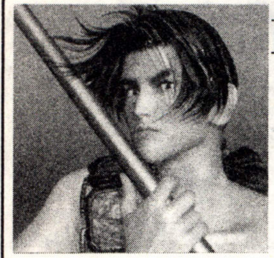




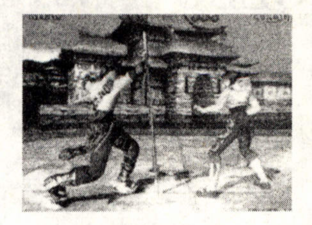
技名	操作
厨子	A⇨
裂組	A, A
断変	A, A, B
浮断変	A, A, ⇨B
乱破	A, B
乱破変	A, B, B
乱破 ~宿	A, ⬉B, BorA, B, B⬉
組乱破	A, B, K
乱波式妖	A, B, ⇦B+K
烈	⇨A
惑刃	⇨➡A
惑刃 ~宿	⇨➡A⬉
苛烈	⇨➡A, B
迅烈	⇨➡A, B, B
惨烈	⇨➡A, B, B, B
影裂	⇘A
忍蔦	⇙A
幽	⇩A
幽誅	⇩A, K
朧 ~宿	⇦A
揺刃	⇦⬅A
蛍	站立途中 A
影狩	站立途中 A, A
乱影狩	站立途中 A, A, A
十字	B, A
影十字	B, A, A
十字組	B, A, K
十字架	B, A, ⇨K
十字 ~宿	B, A⬉
十字笹火	B, A中A+Bor⇧A+Bor⇩A+B
断組	B, B
断組 ~宿	B, ⬉B, BorB, B, B⬉
組征伐	B, B, B
断誅	B, K
断影狩	B, K, A

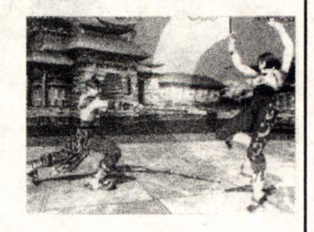
技名	操作
無風	⇩B
無影狩	⇩B, A
揚羽	⇘B
闇断	⇙B
断抜 ~宿	⇦B
影紙縒	⇨B
鉄砲駆	⇨➡B
徹	⇦⬅B
闇撫	站立途中 B
闇縛	站立途中 B, B
闇縛	G+⬈着地際B, BorG+⬆着地際B, BorG+⬉着地際B, B
闇撫笹火	站立途中 B, A+B
逆断笹火	背向时 B中A+B
封魔龍炎剣	⇦⇙⇩⇘⇨B
連誅	K, K
三連誅	K, K, K
水面誅	K, K, ⇩K
潜針誅	⇩K
撃誅	⇩K, K
疾殺	⇘K
疾空殺	⇘K, K
疾空滅殺	⇘K, K, K
疾殺 ~風車	⇘K, B+K
疾殺 ~歪車	⇘K, ⇧B+Kor⇩B+K
疾空殺 ~風車	⇘K, K, B+K
疾空殺 ~歪車	⇘K, K, ⇧B+Kor⇩B+K
隠誅	⇙K
喝誅	⇦K
喝遣誅	⇦K, K
裏雷	⇦⬅K
雷宙	⇦⬅K, K
天誅	⇨K
天影狩	⇨K, A
地旋誅	⇨➡Kor⇨A+Kor⇦A+K
跳誅	G+⇧K

技名	操作
弾連誅	G+⇧K, K
三弾誅	G+⇧K, K, K
疾空滅殺	G+⇗着地際K, K, KorG+⇧着地際K, K, KorG+⇖着地際K, K, K
疾空殺 ~風車	G+⇗着地際K, K, B+KorG+⇧着地際K, K, B+KorG+⇖着地際K, K, B+K
陰誅~宿	下蹲 ⇘K⬉
浮鉢割	站立途中 K
笹火宙	A+Bor⇩A+Bor⇩A+B
風車	B+K
車影狩	B+K, A
疾風車	B+K, B
雷雲車	B+K, B, B
竜巻車	B+K, B, K
雷鳴車	B+K, B, B, B
風斬車	B+K, B, K, B
歪車	⇧B+Kor⇩B+K
逆手車	⇧B+K, Aor⇩B+K, A
式妖弾	⇦B+K
式影狩	⇦R+K, A
崩誅	背向时B+K
流雲墜	A+K
巻雲墜	⇧☆or⇩☆A+K
影誅	下蹲途中 A+K
影浮誅	下蹲途中 A+K, K
霧笹火	⇙A+Kor⇩A+Kor⇘A+K
霧笹火	背向时⇙A+Kor⇩A+Kor⇘A+K
宿	⇩⇙⇦
宿駆	宿中⇨
風宿	宿中A
宿影狩	宿中⇦A
静魂宿	宿中B
妖宿	宿中K
荒神宿	宿中A+B
木霊宿	宿中⇖Kor⇧Kor⇗K
凶月宿	宿中⇖K, Aor⇧K, Aor⇗K, A
忌影宿	宿中⇩K



KILIK



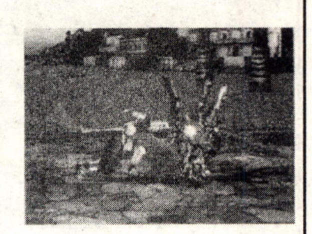


技名	操作	技名	操作	技名	操作
双殴棍	A, A	架穿	bK	鵬翼	B+K
流渓翼	A, A, B	輪廻	⇩⇙⇦B	空牙	⇙or⇩or⇘B+K
左流渓	A, A, ⇧	立泉棍	站立途中 B	伏空牙	⇙or⇩or⇘B+K⬆
右流渓	A, A, ⇩	撓霜泉	下蹲⇙B	倒空牙	⇙or⇩or⇘B+K⬇
聚通穿	aB	摧鋒	左步伐中B	鳳穿牙	⇦B+K
速襲棍	aA	劉切蹴	⇙K	戒越蹴	⇨B+K
澎穿	aA, B	戒破蹴	⇩K	翔双棍	A+K
埃掃棍	⇙A	雛霜蹴	⇘K	山斗	⇙A+K
凜平	⇩A	進将蹴	⇦K	沛平	⇩A+K
荊棘掃	⇘A	雁風蹴	⇦⬅K	砦牙	⇘A+K
荊果掃	⇘A, A	戒猶蹴	⇨K	幾喝	⇨A+K
果平	⇦A	旋霹蹴	⇨➡K	準封師	⇩⇘⇨
掖旋棍	⇦⬅A	霹嵐蹴	⇨➡K, K	封掃	⇩⇘⇨A
糾平	⇦⬅A, A	雷候	⇨➡K, K, B	封牙	⇩⇘⇨B
即殴棍	⇨A	尸穿	kB	封劉	⇩⇘⇨K
追襲棍	⇨A, A	将穿	⇦kB	封火	⇩⇘⇨A+B
風候	⇨A, A, A	祟穿	⇨kB	封翼	⇩⇘⇨B+K
疾旋棍	⇨➡A	閃翔蹴	站立途中 K	封平	⇩⇘⇨A+K
凜撃棍	站立途中 A	翔泉	站立途中K, B	左準封	⇩⇘⇨☆⇧
連凜棍	B, B	鳳鳴	A+B	右準封	⇩⇘⇨☆⇩
回穿牙	⇙B	龍精	⇦A+B	煌雷火	対手頭側仰向倒地中a+b
飛泉棍	⇩B	龍騰翼	⇦A+B, B	煌雷火	対手足側仰向倒地中a+b
雛鋒	⇘B	龍翼穿	⇦A+B, B, B	煌翊閃	対手頭側仰向倒地中a+k
鴻鋒	⇘B, B	衆穿	⇨A+B	煌翊閃	対手足側仰向倒地中a+k
捻刺棍	⇦B	衆牙	⇩A+B	照雷火	対手頭側俯身倒地中a+b
帯星	⇦B	開三宝	⇘A+B	照雷火	対手足側俯身倒地中a+b
刮霜穿	⇦⬅B	捧三宝	⇙A+B	照翊閃	対手頭側俯身倒地中a+k
白沢穿	⇨B	開三宝	背後⇘A+B	照翊閃	対手足側俯身倒地側a+k
白穿牙	⇨B⇩	捧三宝	背後⇙A+B	夜魄	G+K
厳衝棍	⇨➡B	輝扇	下蹲途中A+B		

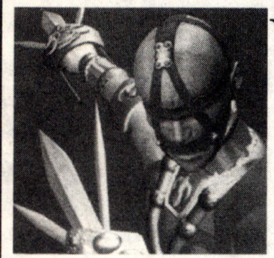


SOPHITA



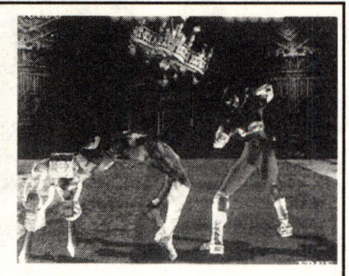


技名	操作	技名	操作	技名	操作
スライドフロー	A, A	ガーディアンブリンガー	下蹲 ⇘B, bA	ブレアーヘブン	站立途中B+K
スライドトルネード	A, K	ガーディアンスラッシャー	下蹲 ⇘B, bA, A	エンジェルステップ	⇩⇘⇨
アンダーストリーム	⇙A	ガーディアンジャッジメント	下蹲 ⇘B, bA, A, K	ラスターサテライト	⇩⇘⇨A
エンジェルサテライト	⇙A, A	キックデュオ	K, K	ルミナスサテライト	⇩⇘⇨A, A
アンダースライドブレード	⇩A	トルネードローキック	⇙K	エンジェルストライク	⇩⇘⇨B
エンジェルパニッシャー	⇘A	スプリングルアンダーキック	⇩K	ペインフルフェイト	⇩⇘⇨B, ⇦
エンジェルカタルシス	⇦A	ホーリーミドルキック	⇘K	ライトブリンガー	⇩⇘⇨bA
カタルシスシャワー	⇦A, B	ホーリートゥキック	⇦⬅K	ライトスラシャー	⇩⇘⇨bA, A
カタルシスストリーム	⇦A, A	ホーリーリフトキック	⇨➡K	ヘヴンズジャッジメント	⇩⇘⇨bA, A, K
カタルシスサテライト	⇦A, A, A	エンジェルキック	⇗K	エンジェルスプリング	⇩⇘⇨K
リバースミラージュ	⇦⬅A	エンジェルスパイラル	⇗K, A	ダブルエンジェルステップ	⇩⇘⇨⇩⇘⇨
シールドタップ	⇨A	エンジェルストローク	⇗K, A, B	ラスターサテライト	⇩⇘⇨⇩⇘⇨A
タップヒルト	⇨A, B	エンジェルフォール	⇗K, B	ルミナスサテライト	⇩⇘⇨⇩⇘⇨A, A
フロートスライドブレード	站立途中 A	エンジェルサマー	⇗K, K	エンジェルストライク	⇩⇘⇨⇩⇘⇨B
アセンドスプラッシュ	B, B	エンジェルスプリング	站立途中K	ペインフルフェイト	⇩⇘⇨⇩⇘⇨B, ⇦
スプラッシュラウンドキック	B, K	ツインステップグレイス	⇘A+B	ライトブリンガー	⇩⇘⇨⇩⇘⇨bA
アンダースプラッシュ	⇙B	ツインステップグレース	⇦⬅A+B	ライトスラシャー	⇩⇘⇨⇩⇘⇨bA, A
シールドスマッシュ	⇩B	ガイアシェイク	⇧A+B	ヘヴンズジャッジメント	⇩⇘⇨⇩⇘⇨bA, A, K
ガーディアンストライク	⇩B, B	アルティメットガイアトレマー	⇧A+B	エンジェルスプリング	⇩⇘⇨⇩⇘⇨K
グレースヘブン	⇘B	テンバランススマッシュ	B+K	ラスターサテライト	⇩⇘⇨☆⇧A
ソードシャワー	⇦B	テンバランスストライク	B+K, B	ルミナスサテライト	⇩⇘⇨☆⇧A, A
ソードカタラクト	⇦⬅B	テンバランスブリンガー	B+K, bA	リプリザルチャージ	⇩⇘⇨☆⇧B
クイックストライク	⇨B	テンバランススラッシャー	B+K, bA, A	リプリザルトライアル	⇩⇘⇨☆⇧B, A
ナスティインペイル	bA	テンバランスジャッジメント	B+K, bA, A, K	リプリザルエンジェル	⇩⇘⇨☆⇧B, A, B
ナスティインペイル	bA, B	ソードフラッド	⇦⬅B+K	ホーリークレセントキック	⇩⇘⇨☆⇧K
ナスティインペイル	bA, B, B	リプリザルチャージ	⇨➡B+K	ラスターサテライト	⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧A
ナスティインペイル	bA, B, B, B	リプリザルトライアル	⇨➡B+K, A	ルミナスサテライト	⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧A, A
ヘブンズゲート	⇦⬅bA	リプリザルエンジェル	⇨➡B+K, A, B	リプリザルチャージ	⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧B
フルターンブレアヘブン	站立途中 B	トルネードハイキック	A+K	リプリザルトライアル	⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧B, A
シールドスマッシュ	下蹲 ⇘B	トルネードミドルキック	A+K, K	リプリザルエンジェル	⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧B, A, B
ガーディアンストライク	下蹲 ⇘B, B	ミラージュサテライト	站立途中A+B	ホーリークレセントキック	⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧K

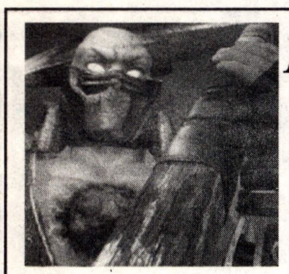


VOLDO

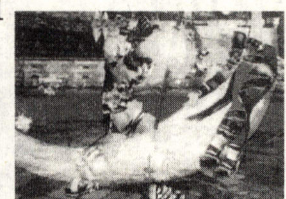


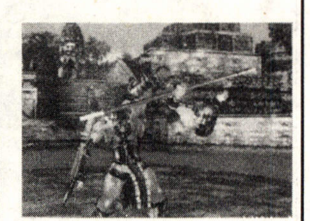


技名	操作	技名	操作	技名	操作
シザースクロー	A, A	クリーピィストレッチ～背向け	下蹲 ⇘B	ビハインドミュートハイキック	背向⇦K
ミュートスクラッチ	A, B	グレイブディガー	bA	イモータルベルチー	背向⇩A＋B
ミュートスラッシュ	A, B, A	スコーピオンズテイル	⇙K	ローリングクレイジー	背向A＋B
ミュートスラッシュ～背向け	A, B, ⇦A	スコーピオンズテイル～背向け	⇙K➡	スプリットホイール	背向A＋B⬇
サイドクローキック	A, K	サーカストラピーズ	⇩K	デスローズ	背向A＋K
サプライズトゥリーバー	⇙A	ミュートミドルキック	⇘K	マゴットステップ	下蹲 ⇙⇩⇘
ラットチェイス	⇩A	ヘッドリバーサー	⇦⬅K	バックマゴットステップ	マゴットステップ中⬆
ラットチェイス	⇩A, A	ラチェットスクリーマー～背向け	⇨➡K	マゴットスティンガー	マゴットステップ中K
ラットチェイス	⇩A, A, A	ルナティックスピン～背向け	站立途中 K	ジ・ラック	⇩A＋Kor⇘A＋Kor背向 ⇩A＋K
ラットチェイスキック	⇩A, A, A, K	ルナティックスピン	站立途中 K➡		
ラットチェイスキック	⇩A, K	リグルステップ	⇩⇘⇨	ジ・ラック状態で前進	ジ・ラック中➡
ブラインドブレード	⇘A	リグルクロー	⇩⇘⇨A	スティアラック	ジ・ラック中⇨➡
ブラインドクロー～背向け	⇦A	リグルシザース	⇩⇘⇨A, A	ジ・ラック状態で後退	ジ・ラック中⬅
スケアクロウブラインドクロー	⇦A, A	リグルブラインドブレード	⇩⇘⇨A, ⇘A	フールマナー	ジ・ラック中A
エレガントテンダー	⇦⬅A	リグルブラインドシザース～背向け	⇩⇘⇨A, ⇦A	フールハンガー	ジ・ラック中B
ジョリーリッパー～背向け	⇨A	リグルダンサー	⇩⇘⇨B	ラックスティンガー	対手足側ジ・ラック中K
エレガントクロー	⇨➡A	リグルギャロップ	⇩⇘⇨B, B	ラックアプセット	対手頭側ジ・ラック中K
スコーピオンズクロー	站立途中 A	リグルマンティス	⇩⇘⇨B, B, B	プレイングマンティス	A＋B
スタンピートシュレッダー	B, B	オフジョイントマリオネット	⇩⇘⇨K	プレイングキャンサー	⇩A＋B
スタンピートシュレッダー	B, B, B	スライディングフック	⇩⇘⇨A＋B	ギロチンバイト	⇦A＋B
ベルチーアルター～ジ・ラック	⇙B, K	ルーニィースリング	⇩⇘⇨B＋K	フレンジィージャイロ～背向け	⇨A＋B
アルタースティンガー	⇙B, K, K	ブラインドターン	⇩⇙⇦	ゲートオープナー	⇨➡A＋B
エクスタシー	⇩B	フェイスレスブレード	背向⇨A	ゲートプライヤー	⇨➡A＋B, K
モアエクスタシー	⇩B, B	リフティングソーサー	背向⇨➡A	マッドブラインドダイブ	下蹲 ⇘A＋B
エクスタシー～背向け	⇩B⇦	マッドリフティングソーサー	背向⇨➡A	ブラインドダイブ	下蹲 ⇘A＋B
ストマックスライサー	⇘B	フェイスレスエルボー	背向⇦A	ブラムウィロー	B＋K
ギロチンシザース	⇘B, B	フェイスレスペンデュレム	背向⇦A、B	ザニィーミミック	⇩B＋K
ヘルチョップ	⇦B	マカブールウェッジ	背向⇨B	ザニィーミミック	⇧B＋K
ブラインドヘルクロー～背向け	⇦B, A	マカブールステッチ	背向⇨➡B	ルーニィースリング	下蹲途中B＋K
デモンフェロモン	⇦B	マカブールペンデュレム	背向⇦B	デスローズ	A＋K
ブレイドネイル	⇨B	マカブールギムレット	背向⇦B, B	グレイブローズ	A＋K
デモンエルボー	⇨➡B	モアマカブールペンデュレム	背向⬅B, B	ウェブワイパー	⇦A＋K
テイストバッド	站立途中B	マカブールスケアローグ	背向⇨➡bA	インセインフリップ	⇨➡A＋B＋G
テイストバッド～ジ・ラック	站立途中B	スコーピオンズテイル	背向⇙K	インセイントラップ	⇨➡A＋B＋G, K
ボウマンティス	站立途中B, B	オフジョイントマリオネット	背向⇩K		

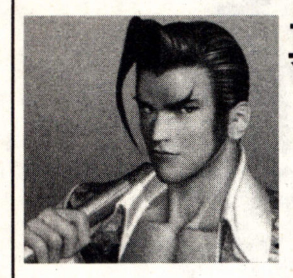


ASTAROTH





技名	操作	技名	操作	技名	操作
シュ・ルクスーザ	A	ティルリオン	B⇨	クルス・クスファリオ	⇘K, A
ムクスーザ	A, A	ムクスーザ	B, A	ビ・アズク	⇦K
テュダ・シュ・ムクスーザ	A, A	ルクスーザ	B, ⇦A	ム・ウィブスク	⇦⬅K
ロツェリオ	A, B	クメルシア	B, B	ロティアス	⇨K
メリアクスーザ	⇙A	エル・アークルリオ	B, B⇨	スルバルト	⇨➡K
テュダ・メリアクスーザ	⇙A	ジェラリオン	⇙B	ロティ・アズバルト	⇨➡K
メリュールスーザ	⇩A	ヴィ・フィラリオ	⇩B	シュ・スルバルト	下蹲 ⇘K
テュダス・ムクスーザ	⇘A	テュダ・ディ・フィラリオ	⇩B	テュダ・スルバルト	下蹲 ⇘K
テュダ・エルスライ・ムクスーザ	⇘A	クメルシア	⇘B	エラ・イェルシス	站立途中 K
ムクスーザ	⇦A	テュダ・クメルシア	⇘B	メリアクスーザ	站立途中 K, A
ドル・ジクムサリオ	⇦⬅A	ヴィメル	⇦B	シュ・ムクスサリオ	A＋B
テュダ・ドル・ジクムサリオ	⇦⬅A	クク・ヴィメル	⇦B	メルフィダル・ジグムトー	⇘A＋B
ルクフィリオ	⇨A	メルフォ・シェラリシア	⇦⬅B	テュフィダル・ジグムトー	⇘A＋B
クメルシア	⇨A, B	テュダ・ギルフォ・シェラリシア	⇦⬅B	シル・レビス	⇦A＋B
テュダ・クメルシア	⇨A, B	ロティラオン	⇨B	ヴィアズス・レビス	⇦A＋B
クルクスーザ	⇨➡A	ヴィサリオン	⇨➡B	クク・ロティラオン	B＋K
メル・ディアクスーザ	⇨➡A	エラロ・メルサリオン	站立途中 B	クラックォ・アクシアリオ	⇘B＋K
イル・メルフシア	⇨➡A, B	デロ・ディブリオン	背向B＋K	スルファー	⇨B＋K
アディ・イルビファーザ	⇩⇙⇦A	ヴィスアーク	K	テュダ・デュルファー	⇨B＋K
エル・リアスハーザ	⇩⇙⇦A, A, A, A, A, A	エル・ヴィシオエク	⇙K	テュダ・ディリア	⇩⇘⇨B＋K
エラ・シュ・ムクスーザ	站立途中 A	メル・ヴィェク	⇩K	エルアット・ルスゲリオ	対手足側仰向倒地中 倒地中⇩B＋K
イル・イルクシア	B	キュヴィク	⇘K	エルアット・ルスゲリオ	対手頭側俯身倒地中 倒地中⇩B＋K
ティルリオン	B⇨	シュ・キュヴィク	⇘K		
		テュダス・カーズフーザ	⇘K, A		



真喜志



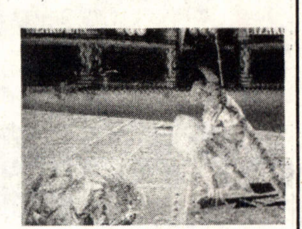


技名	操作	技名	操作	技名	コ操作
開陽	通常架式	架け蒼浪	⇦B，K	開陽・昇り龍蹴	⇨➡B＋K
繋ぎ閉じ	A，A ☆	鰓抜き	⇨B	軸移動 ～祿存	A＋K ◎
流れ錦渫打ち	A，A，B	鰓抜き	⇨bB □	追い海月	⇘A＋K
潮走り	⇗A	竜骨割り	⇨bA	天枢 ○	右外架式
波走り	⇩A	繋ぎ龍鐘	⇨bA，A	巴黒浪開き	天枢中A △
開陽・裏抜き鐘漏	⇘A	流雲荒れ双哭	⇨bA，A，B	天枢・架け黒浪	天枢中A，K
白帆閉じ	⇦A △	開陽・漢魂	⇨B⬅ ◎	天枢・疾龍爪	天枢中B ☆
繋ぎ鰓通し	⇦A，B	開陽・漢魂	⇨B⬅，G ◎	天枢・疾龍顎	天枢中B，B ☆
繋ぎ鰓通し	⇦A，bB □	浪華弾き	⇨➡B △	火輪落し	天枢中K
繋ぎ荒波漢魂	⇦A，B⬅ ◎	浪華弾き・取消	⇨➡B，G ☆	天枢・繋ぎ落日	天枢中K，A
繋ぎ荒波漢魂	⇦A，B，⬅G ◎	撥ね沙魚通し	站立途中B	天枢・架け跳ね火輪	天枢中K，K
繋ぎ峰雲	⇦A，bA	爪挫き	⇗K	玉衝 △	腰架式
流れ雲塊裏鐘漏	⇦A，bA，A	膝挫き	⇩K	玉衝・返し浪華	玉衝中A
絡み雲龍唸り双哭	⇦A，bA，A，B	繋ぎ覇龍	⇩K，B ○	玉衝・波浪響き	玉衝中B □
唸り深淵	⇦⬅A	架け牙龍	⇩K，K	腱挫き	玉衝中K
閉じ	⇨A ○	巻き投錨	⇘K	玉衝・架け骸挫き	玉衝中K，K
荒波閉じ	⇨➡A	骸挫き	⇦K	文曲 ☆	首架式
開陽・渦女雲	⇩⇘⇨A △	骸狩り	⇦⬅K	文曲・巡り黒南風	文曲中A
架け巻龍	aK □	裏骸挫き	⇨K	文曲・渫打ち	文曲中B
架け降龍	aK⬅	張式改・轟疾風	⇨➡K	鬼海月	文曲中K
開陽・浪女雲	下蹲⇘A ○	張式改・吊し裂尾	⇩⇘⇨K	文曲・架け飛龍	文曲中K，K
開陽・浪女雲	下蹲⇘A，A ○	帆桁落し	kB	巨門 □	左外架式
開陽・浪女雲	下蹲⇘A，A，A ○	繋ぎ絞盤	kB，A	通し踵挫き	巨門中A
巴開き	站立途中 A	架け跳ね帆桁	kB，K	架け浮舟	巨門中A，K
繋ぎ波紋	B，A △	開陽・駆け亢龍	站立途中K	巨門・龍骸砕き	巨門中B ☆
流れ波輪	B，A，A	開陽・駆け龍咆	站立途中K，K	巨門・咆え翔龍	巨門中B，K
流れ龍影	B，A，B □	開陽・繋ぎ龍顎	A＋B	巨門・龍尾走り	巨門中K
絡み伏龍	B，A，B，K	開陽・繋ぎ龍顎2発目 取消	A＋B，⬇ ☆	祿存 ◎	左内架式
乱れ鯨波	B，A，K	繋ぎ龍脈	⇦A＋B	祿存・踊り蛟	祿存中A
反撥ね	⇗B	張式改・走り双哭	站立途中A＋B ◎	祿存・踊り蛟	祿存中aA ☆
沙魚通し	⇩B	張式改・並び双哭	下蹲途中A＋B ◎	祿存・巡り海龍	祿存中B △
開陽・弾き沙魚狩り	⇘B	輔星・天蓋紡ぎ	B＋K，B，B，B	祿存・巡り海龍・取消	祿存中B，G ○
帆桁弾き	⇦B □	輔星・天蓋死兆閉じ	B＋K，B，B，B，A ○	祿存・切り夜汐	祿存中K
繋ぎ浪刃	⇦B，A	轟波紋	⇩B＋K	七星転生	架式坏
乱れ浮島	⇦B，A，K	追い波紋	⇩B＋K，B	七星脈	架式中方向➡
繋ぎ渦旋	⇦B，B ☆	水切打ち	⇘B＋K	七星径	架式中方向⬅
流れ渦黒南風	⇦B，B，A	水切打ち	⇘B＋K，B ○	七星路	架式中A＋K
乱れ舞雲	⇦B，B，K	七星・昇り皇龍	⇦B＋K		



吉光





技名	操作	霊哭剣・壱	⇨Ⓑ	忍法卍葵	下蹲 ⇗Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	華輪	⇦Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ
連ね笹	Ⓐ,Ⓐ	霊哭剣・弐	⇨Ⓑ⇧	忍法卍葵	下蹲 ⇗Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	華輪	⇦Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ
忍法卍菊	⇗Ⓐ	霊哭剣・惨	⇨Ⓑ⇩	脇払い	下蹲 ⇘Ⓚ	華輪	⇦Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ
忍法卍菊	⇗Ⓐ,Ⓐ	桔梗	⇨➡Ⓑ	地雷刃	Ⓐ+Ⓑ	華輪	⇦Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ
忍法卍菊	⇗Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	絶叫剣	⇦⬅Ⓑ	地雷砲	地雷刃中Ⓚ	華輪	⇦Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ
忍法卍菊	⇗Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	旋風剣	⇦⬅●Ⓐ	地雷走り	地雷刃中⇨⇨	人斬	⇨Ⓑ+Ⓚ
忍法卍菊	⇗Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	苦蓬	站立途中Ⓑ	跳ね地雷	地雷刃中⇖or⇧or⇗	鬼斬	⇨Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ
稗草	⇩Ⓐ	臨車	⇩⇘⇨Ⓑ	卍あぐら	地雷刃中Ⓑ+Ⓚ	鬼斬	⇨Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ
散り黄金	⇘Ⓐ	卍座正拳	下蹲 ●Ⓐor⇩●Ⓐ	一輪	⇩Ⓐ+Ⓑ	鬼斬	⇨Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ
忍法卍葛	⇦Ⓐ	排道剣	下蹲 ⇘Ⓑ	一輪掘り	⇩Ⓐ+Ⓑ,Ⓑ	忍法陽炎	⇨➡Ⓑ+Ⓚ
忍法卍葛	⇦Ⓐ,Ⓐ	黄泉駆け	●Ⓐ	卍裏拳	⇨Ⓐ+Ⓑ	忍法草薙	⇨➡Ⓑ+Ⓚ,Ⓐ+Ⓑ
忍法卍葛	⇦Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	日向砲	⇗Ⓚ	火炎寿	⇨➡Ⓐ+Ⓑ	草薙砲	⇨➡Ⓑ+Ⓚ,Ⓐ+Ⓑ,Ⓚ
忍法卍葛	⇦Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	鹿払い	⇩Ⓚ	地雷刃	⇨➡Ⓐ+Ⓑ,Ⓖ,⬆	草薙飛空剣	⇨➡Ⓑ+Ⓚ,●+●
忍法卍葛	⇦Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	雹	⇘Ⓚ	霊哭剣・死	⇨➡Ⓐ+Ⓑ,Ⓖ,Ⓑ	忍法卍車	⇗Ⓑ+Ⓚ
口無	⇦⬅Ⓐ	弾刺し	⇦Ⓚ	飛空剣	⇗Ⓐ+Ⓑ	千覚	仰向倒地 中Ⓑ+Ⓚ
梧桐	⇨Ⓐ	弾割り	⇦Ⓚ,Ⓑ	飛空襲剣	⇗Ⓐ+Ⓑ,⬇	不憂	⇩Ⓐ+Ⓚ
息吹	⇨➡Ⓐ	弾連獄	⇦Ⓚ,●(3段階)	虚空襲剣	⇗Ⓐ+Ⓑ,⬅	惑	⇨➡Ⓐ+Ⓚ
葵	站立途中Ⓐ	舞姫	⇨Ⓚ	卍あぐら	Ⓑ+Ⓚ	不惑	⇨➡●+●
華厳	下蹲 ⇗⇦Ⓐ	稲妻	⇨Ⓚ,Ⓚ	千覚	卍あぐら中方向键不动	雫	接近 Ⓐ+Ⓖ
蓮華	Ⓑ,Ⓑ	吹雪	⇨➡Ⓚ	千覚無空舞	卍あぐら中⇦or⇨	双破	接近 Ⓑ+Ⓖ
斬哭剣	⇗Ⓑ	霙	站立途中Ⓚ	土竜掘り	⇗Ⓑ+Ⓚ	忍法風塵	背後接近Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ
煉獄剣	⇗Ⓑ,●(3段階)	忍法卍葵	下蹲 ⇗Ⓚ	鯛	⇘Ⓑ+Ⓚ	柔華霰	对手左侧面接近 Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ
時雨	⇩Ⓑ	忍法卍葵	下蹲 ⇗Ⓚ,Ⓚ	華輪	⇦Ⓑ+Ⓚ	忍法卍巽	对手右侧面接近 Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ
柘榴	⇘Ⓑ	忍法卍葵	下蹲 ⇗Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	華輪	⇦Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ	忍法櫓落とし	⇩⇗⇦Ⓐ+Ⓑ



阿斯拉斩魔传

机种：ARC/NEO·GEO　出品：SNK

阿斯拉



角色解说

修罗给人的印象是，通过召唤刀、枪、矢、斧、盾、杖、镰七种古代兵器，进行战斗。只要使出召唤这些古代兵器的必杀技通常用刀，就会出现相应的兵器。这些必杀技包括：抛出飞道具、突进、当身、防御不能等各种招数。可以说，是个万能型的角色。

罗刹的通常技和修罗一样多用刀，但必杀技以魔法为主。典型的必杀技有，从地上或空中放出光线和落雷、空中自由飞翔、变招（变原来不能用的招数为可用）等。特殊的招数较多。

修羅	
●必殺技	
レフィシュル	→↘↓↙←+AorB 击中时 AorB
（假动作）	→↘↓↙←+C
（移動）	→↘↓↙←+D
シェドムーサ	↓↘→+AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→+AB
ナハイベル	←↓↙+AorB
ロジェレフ	→↓↘+AorB
（怒）	怒MAX時→↓↘+AB
ノマム	←↓↙+C
●秘奥義	
サナタス	←↙↓↘→+BC

羅刹	
●必殺技	
レ＝イルバグ	↓↘→+AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→+AB
レイ・マール	→↓↘+AorB
レアシィマ	→↘↓↙←+AorB
ノア＝ラテム	←↓↙+D
レイ＝カース	→↓↘+D
●秘奥義	
レイ＝ファ＝ラース	←↙↓↘→+BC



八角泰山



角色解说

手持巨笔，在天空挥毫疾书，写出的字意，就是武功的效果。所以人称他是精通“封字之法”的八角泰山。手中的枪，当施展必杀技“封字之法”时，就变成了笔。

通常技多用枪，枪打一条线，攻击距离远。

修罗和罗刹各有高招。修罗的招数直接向敌人发起攻击，如抛出飞道具的“风”，与霸王丸的烈震斩类似的“雷”，突进技的“斩”等。罗刹的必杀技则以特殊技为主，如封杀对手必杀技的“封印”、使对手按键失灵的“乱”、当身技的“因果”等。

修羅	
●必殺技	
封字の法「炎」	↓↘→+AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→+AB
封字の法「風」	→↘↓↙←+AorB
（怒）	怒MAX時→↘↓↙←+AB
封字の法「雷」	→↓↘+AorB
（怒）	怒MAX時→↓↘+AB
封字の法「斬」	←↓↙+AorB
（怒）	怒MAX時←↓↙+AB
●秘奥義	
封字の法禁じ手「怒髪衝天」	→↘↓↙←+BC

羅刹	
●必殺技	
封字の法「炎」	↓↘→+AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→+AB
封字の法「噴」	→↘↓↙←+AorBorC
（怒）	怒MAX時→↘↓↙←+AB
封字の法「封印」	↓↘→+C
封字の法「乱」	↓↙←+C
封字の法「因果」	←↓↙+C
●秘奥義	
封字の法禁じ手「火炎爆」	←↙↓↘→+BC

霸王丸



角色解说

前作中，旋风裂斩和烈震斩两招，是修罗专用的必杀技，酒瓶打是罗刹专用的必杀技。本作中，这些必杀技修罗和罗刹都能用了。

酒瓶打的性质变了，成为不限使用次数的普通必杀技。施展酒瓶打打破酒瓶后，接着就能施展连环刚破。刚破之后，招式一变，就变为连续输入指令的招数了。

修罗的变化，不只是酒瓶打，还增加了豪杰投技。这是种指令投，可组成新的战法。

罗刹似乎也增加了指令投。不过很遗憾，目前还不能加以确认。

修羅	
●必殺技	
弧月斬 （怒）	→↓↘+AorB 怒MAX時→↓↘+AB
旋風裂斬 （怒）	↓↘→+AorB 怒MAX時↓↘→+AB
烈震斬	←↓↙+AorB
酒瓶打	↓↙←+C
豪傑投	→↓↘+C
●秘奥義	
天覇封神斬	→↓↘+BC

羅刹	
●必殺技	
弧月斬 （怒）	→↓↘+AorB 怒MAX時→↓↘+AB
旋風裂斬 （怒）	↓↘→+AorB 怒MAX時↓↘→+AB
剛破	→↓↘+C
穂薙	剛破中 ↓↘→+A
波濤	穂薙中 ↓↘→+B
●秘奥義	
天覇神滅斬	←↓↙+BC

牙神幻十郎



角色解说

各种必杀技的性能都有细微的调整。但是，做为威力高的角色，出手强硬，一击足以致敌于死命的特点，似乎没有丝毫改变。

修罗，三连杀做了大幅修改。弱势出手时，改为从敌人正面攻击。强势出手未做修改，仍从敌人后背攻击。

罗刹追加了一些新必杀技。其中，令人注目的有指令投和防御破坏。用打击技先向对手施加压力，冷不防再使出指令投这种新战术，这回也能用了。

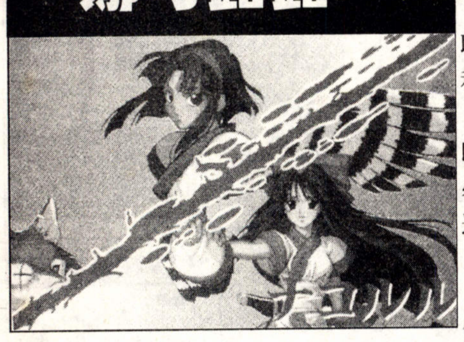
罗刹的秘奥义，似乎也做了某种神秘的改进，成了他个人的绝招。

修羅	
●必殺技	
光翼刃 （怒）	→↓↘+AorB 怒MAX時→↓↘+AB
桜華斬	↓↙←+AorB
三連殺「牙」 「角」 「燐」 （怒）「牙」 「角」 「燐」	↓↘→+AorB 「牙」中 ↓↘→+AorB 「角」中 ↓↘→+AorB 怒MAX時↓↘→+AB 怒MAX時「牙」中 ↓↘→+AB 怒MAX時「角」中 ↓↘→+AB
雫刃	→↓↘+C
盃割	↓↘→+C
●秘奥義	
五光斬	→↓↘+BC

羅刹	
●必殺技	
百鬼殺 （怒）	↓↘→+AorB 怒MAX時↓↘→+AB
牙神突	→↘↓↙←+AorB
紫暮	←↓↙+AorB
盃砕	→↘↓↙←+C
賭場荒	←↓↙+C
●秘奥義	
役縛	↓↘→+BC



娜可露露



角色解说

娜可露露的最大特征，是她和动物可联合作战。这次就是这样，修罗和鹰、罗刹和狼一起行动。

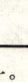
与前作相比，最大的变更是，罗刹可以骑狼了。“天草降临”时的各种突进式必杀技，也都可以重新使用，进攻更加迅速。

修罗，当然也可以抓着鹰到处跑。

修罗、罗刹的战法，都是放出动物牵制敌人，然后快速靠近、展开攻击。

修羅	
●必殺技	
カムイ　リㇺセ	←↓↙+AorB
アンヌ　ムツベ （怒）	←↙↓+AorB 怒MAX時←↙↓+AB
レラ　ムツベ （怒）	→↓↘+AorB 怒MAX時→↓↘+AB
シチカプ　エトゥ	↓↘→+A
ママハハに摑まる	↓↙←+AorBorCorD
●秘奥義	
イルスカ　ヤトロ　リㇺセ	↓↘→+BC

羅刹	
●必殺技	
カムイ　リㇺセ （怒）	←↓↙+AorB 怒MAX時←↓↙+AB
アンヌ　ムツベ （怒）	←↙↓+AorB 怒MAX時←↙↓+AB
レラ　ムツベ （怒）	→↓↘+AorB 怒MAX時→↓↘+AB
疾走　流転胸撃刃	↓↘→+C
シクルゥに乗る	↓↙←+AorBorCorD
●秘奥義	
イルスカ　エムシ　ネワ　シキテ	↓↙←+BC



莉姆露露



角色解说

莉姆露露借助冰之精灵的力量战斗。所以，必杀技常使用冰。

修罗和罗刹穿的服装明显不同。修罗身着一套清秀的少女装，罗刹则是一身少年打扮。派谁出场呢？好为难呀!

修罗的招数，多为飞道具、打击技等很普通的东西。操纵过前作的玩家，这次就轻车熟路了。

罗刹，使用冰属性的武器，以技术性招数见长。前作中的两种打击技，也变成了当身技了。

修羅

●必殺技	
ルプシ　クアレ	↓↘→+AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→+AB
コンル　ノンノ	→↓↘+AorB
（怒）	怒MAX時→↓↘+AB
ウプン　オァ	↓↙←+AorB
コンル　シラル空中	↓+C
エタイェ　シノッ	→↓↘+C
●秘奥義	
ルプシ　カムイ　エムシ	↓↘→+BC

羅刹

●必殺技	
ルプシ　トゥム	←↓↙+D
ルプシ テク ヌム	→↘↓↙←+C
コンル　メム	↓↙←+AorB
（怒）	怒MAX時↓↙←+AB
カムイ　シトゥキ	←↓↙+AorC
エプンキネ　コンル	打击動作中　ABCD
●秘奥義	
ルヤンペ　コンル　ノチゥ	↓↘→+BC

加尔福特



角色解说

加尔福特这次的最大变更是，修罗和罗刹的秘奥义，都换成新招了。修罗换上了狂犬乱舞的D.D.D.，罗刹亮出了天降落雷的T.B.C.。

其他的必杀技未做变动。修罗增加了放出神犬的必杀，罗刹增加了利用雷之力的必杀技。另外，　另外的通用必杀技，依然保存下来了。

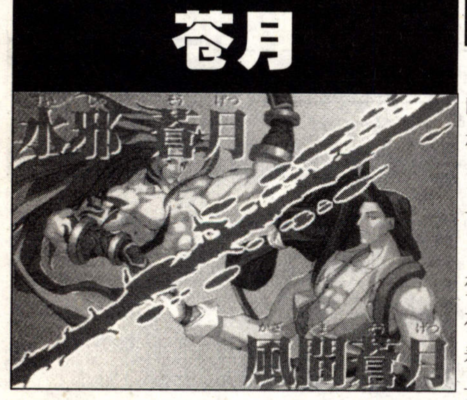
修羅

●必殺技	
レプリカアタック	→↘↓↙←+AorB
ラッシュドッグ	↓↘→+A
（怒）	怒MAX時↓↘→+AB
マシンガンドッグ	↓↘→+B
レプリカドッグ	↓↙←+A
（怒）	怒MAX時↓↙←+AB
オーバーヘッドクラッシュ	↓↙←+B
●秘奥義	
D. D. D.	↓↘→+BC

羅刹

●必殺技	
シャドーコピー	→←↙↓↘→++AorB
プラズマブレード	↓↘→+AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→+AB
プラズマブレイク	→↓↘+AorB
（怒）	怒MAX時→↓↘+AB
プラズマファクト	←↓↙+D
ストライクヘッズ	→↓↘+C
●秘奥義	
T. B. C.	→↓↘+BC

苍月



角色解说

修罗没变样，还是以前的苍月。罗刹的模样可变了，变得与以前的苍月大不一样，姓也改成水邪了。

修罗用的必杀技有月光、月轮波等，一看就知道是苍月的惯用招数。

罗刹则不仅模样变了，招数也有很大变化。原来连续输入指令的莲华水舞，现在的动作成了腾空旋风脚接一系列踢技。看来他又练就了几手新招，打法也与以往大不相同了。

修羅

●必殺技	
死月	空中　↓↙←+C
月光	→↓↘+AorBorC
浮月	↓↘→+C
月輪波	↓↘→+AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→+AB
召還	↓↙←+AorBorCorD
●秘奥義	
月昇水柱波	→↘↓↙←+BC

羅刹

●必殺技	
蓮華水舞「青蓮華」	↓↘→+C
「紅蓮華」「青蓮華」中	↓↘→+A
「白蓮華」「紅蓮華」中	↓↘→+B
翔月	→↓↘+AorB
（怒）	怒MAX時→↓↘+AB
水月	↓↙←+AorB
（怒）	怒MAX時↓↙←+AB
円月	←↓↙+C
水皇転身	←↓↙+D
●秘奥義	
天昇蓮華	↓↘→+BC・↓↘→+A・↓↘→+B・↓↘→+C・ABCD

火月

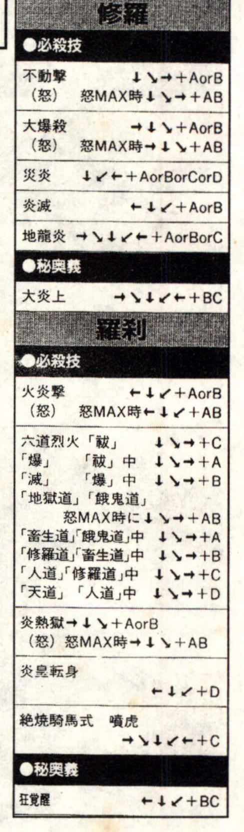


角色解说

修罗一付少年打扮，让人觉得很野。罗刹只是姓改成了“炎邪”，表面上不动声色，却让人感到了一种威胁。罗刹这次弃刀登场，赤手空拳地搏斗。与前作相比就象换了一个人。

修罗的招数这次变动较多，焦热魂跳得更远，炎灭变成了当身技，当然，也增加了新招。

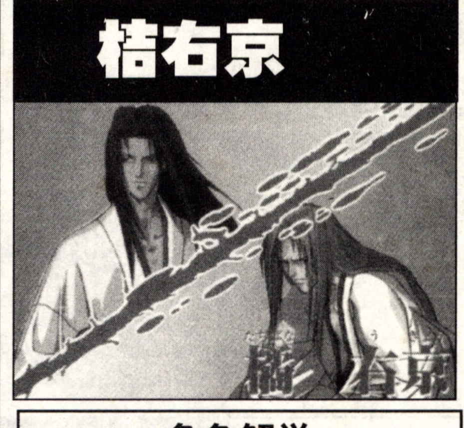
罗刹完全以打击技为主。必杀技中的动作，攻击的风格也一反常态。

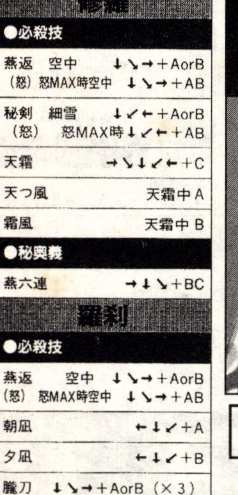


修羅	
●必殺技	
不動撃 （怒）	↓↘→＋AorB 怒MAX時↓↘→＋AB
大爆殺 （怒）	→↓↘＋AorB 怒MAX時→↓↘＋AB
災炎	↓↙←＋AorBorCorD
炎滅	←↓↙＋AorB
地龍炎	→↘↓↙←＋AorBorC
●秘奥義	
大炎上	→↘↓↙←＋BC

羅刹	
●必殺技	
火炎撃 （怒）	←↓↙＋AorB 怒MAX時←↓↙＋AB
六道烈火「祓」 「爆」 「祓」中 「滅」 「爆」中 「地獄道」「餓鬼道」 「畜生道」「餓鬼道」中 「修羅道」「畜生道」中 「人道」「修羅道」中 「天道」 「人道」中	↓↘→＋C ↓↘→＋A ↓↘→＋B 怒MAX時に↓↘→＋AB ↓↘→＋A ↓↘→＋B ↓↘→＋C ↓↘→＋D
炎熱獄→↓↘＋AorB （怒）怒MAX時→↓↘＋AB	
炎皇転身	←↓↙＋D
絶焼騎馬式 噴虎	→↘↓↙←＋C
●秘奥義	
狂覚醒	←↓↙＋BC

桔右京





修羅	
●必殺技	
燕返 空中 （怒）怒MAX時空中	↓↘→＋AorB ↓↘→＋AB
秘剣 細雪 （怒）	↓↙←＋AorB 怒MAX時↓↙←＋AB
天霜	→↘↓↙←＋C
天つ風	天霜中A
霜風	天霜中B
●秘奥義	
燕六連	→↓↘＋BC

羅刹	
●必殺技	
燕返 空中 （怒）怒MAX時空中	↓↘→＋AorB ↓↘→＋AB
朝凪	←↓↙＋A
夕凪	←↓↙＋B
朧刀	↓↘→＋AorB（×3）
夢想 霞 （怒）	↓↙←＋AorBorC 怒MAX時↓↙←＋AB
●秘奥義	
夢想残光霞	←↙↓↘→＋BC

角色解说

这次，仍然用那把凝铸着心魂的刀格斗。修罗、罗刹两方还补充了指令投。这样一来，攻击方式就不只是用刀了。

修罗一如既往，仍然使用燕返、细雪等必杀技，老手仍十分熟悉。其中只有飞燕十刃被换成了燕六连。

罗刹配备了修罗以前用过的胧刀（连续输入指令），还增加了居合的梦想霞等新技。更令人注目的是，秘奥义改成了突进技的梦想残光霞。

色

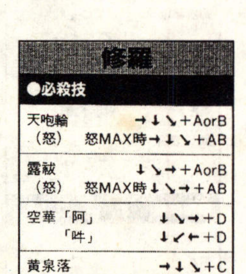
角色解说

修罗和罗刹大相径庭。不只是服饰，通常技的姿势都不一样。

修罗不改旧习，仍用着两把刀。罗刹平常则两手空空，攻击时却突然从手中放出两道光线。

修罗和罗刹施展必杀技的气势，也各具特色。修罗主要用刀或投技攻击，罗刹则用诸如制造混乱及毒等超出常人想象的招数。

罗刹还学会了许多新技。这次竟然能腾空高飞了。



修羅	
●必殺技	
天咆輪 （怒）	→↓↘＋AorB 怒MAX時→↓↘＋AB
露祓 （怒）	↓↘→＋AorB 怒MAX時↓↘→＋AB
空華「阿」 「吽」	↓↘→＋D ↓↙←＋D
黄泉落	→↓↘＋C
蓮華舞 空中	↓↘→＋C 「空華」中にC
●秘奥義	
天魔波旬	→↓↘＋BC

羅刹	
●必殺技	
ダルマーチャクラープラヴァルタナ［転法輪］	↓↘→＋AorBorC
アショーカ［無憂華］	←↓↙＋C
アビドヤー［無明］ パーラジカ［波羅夷］	→↓↘＋C 怒MAX時→↓↘＋AB
アニトヤ［無常］	←↓↙＋AorB
カルナー［慈悲］	←↙↓↘→＋C
●秘奥義	
ルーパ［色哭］	↓↘→＋BC

服部半藏



角色解说

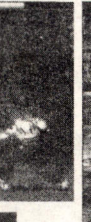
修罗与罗刹的武功风格，历来就有很大差异。这回也一样，修罗擅长打击技，罗刹擅长投技。战斗方式全然不同。

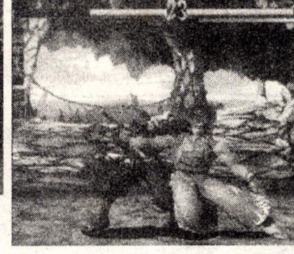
修罗全盘继承了前作的必杀技。包括整个系列中都属重点招数的爆炎龙。

罗刹保留了一手连续投。爱用投技角色的玩家，这下可过瘾了。再有，这次从移动技蜘蛛走，可以接投技。用此招发动奇袭当收奇效。谁想磨练自己的投技，谁就来吧。

修羅	
●必殺技	
影分身	→←↙↓↘→＋AorB
烈風手裏剣	↓↘→＋AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→＋AB
爆炎龍	↓↙←＋AorB
（怒）	怒MAX時↓↙←＋AB
爆炎陣	↓↙←＋C
空蟬　天舞	→↘↓↙←＋A
地舞	→↘↓↙←＋B
●秘奥義	
乱れ烈風手裏剣	↓↘→＋BC

羅刹	
●必殺技	
猿舞	←↓↙＋AorBorCorD
もず落とし	→↓↘＋C
（怒）	怒MAX時→↓↘＋AB
罰	←↙↓↘→＋C
雷	→↘↓↙←＋C
雹	对手下蹲时↘＋C
●秘奥義	
真もず落とし	←↙↓↘→＋BC、→↓↘＋C







修羅	
●必殺技	
腕打遠心投	←↙↓↘→＋C
四肢破壊固	腕打遠心投中←↙↓↘→＋C
粉砕大落下	腕打遠心投中→↘↓↙←＋C
頭蓋落砕	对手下蹲时↘＋C
顔砕旋風打	→↘↓↙←＋C
（怒）	怒MAX時→↘↓↙←＋AB
●秘奥義	
天地大洛	←↙↓↘→＋BC・→↓↘＋A・→↓↘＋B

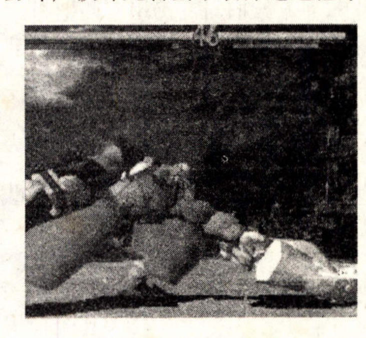
羅刹	
●必殺技	
カラクリ壱番起動　鉄砕丸	↓↘→＋AorB
（怒）	怒MAX時↓↘→＋AB
カラクリ五番起動　怒裏流	→↘↓↙←＋AorB
カラクリ拾七番起動	←↓↙＋AorB
（怒）	怒MAX時←↓↙＋AB
カラクリ九番起動　常沌埒手	→↓↘＋AorBヒット中にAorB
カラクリ四番起動　歯止刃	←↓↙＋C
●秘奥義	
カラクリ四拾参番起動　魔神丸	↓↘→＋BC

角色解说

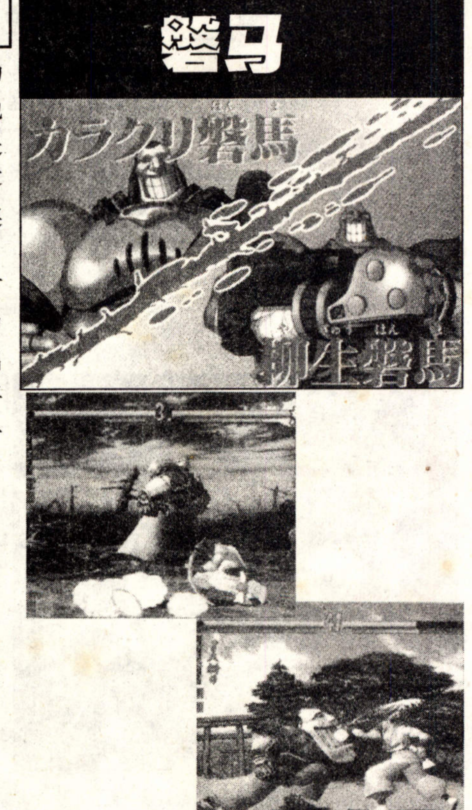
修罗和前作一样，以投技为主。移动投类的颜碎旋风打、连续输入指令的天地大洛、以及攻击倒地对手的投技等，都是些新招。他能够用四肢破坏固和粉碎大落下，与腕打远心投及前述的倒地投技，连接组成连续技。

罗刹摇身一变，成了以搞笑为特殊打击技的角色。地面上涌动的怒里流、口中喷火的热热骂穴、边防守边前进，连续出拳的常沌埒等怪招，令旁人瞠目结舌。平时他也如此，一会儿拳头飞出去老远，一会儿脚转上几圈，快成了表演赛了。

另外，铁碎丸省去了装弹这道程序。



骸马





机种：ARC/NEO·GEO　出品：SNK

系统概要

基本操作方法，请参照下表。下面主要介绍剑质“力”、“技”共通的系统。

方向键操作

→	前进
↓ or ↘	下蹲
↙	下蹲（下蹲防御）
←	后退（站立防御）
↖	向后跳跃（空中防御）
↑	垂直跳跃（空中防御）
↗	向前跳跃
轻按 ↑	小跳跃

按键操作

A	弱斩
B	强斩
C	脚
D	弹

前冲攻击

按方向键，可选择上段或下段。



这是前冲攻击的下段，象是垒球运动员在滑垒

不可防御的攻击

由前作的中段技演变过来的系统。用剑质“力”发动的不可防御的攻击为“防御不可斩”，用“技”则同前作一样，施展下段不可防御的“中段斩”。

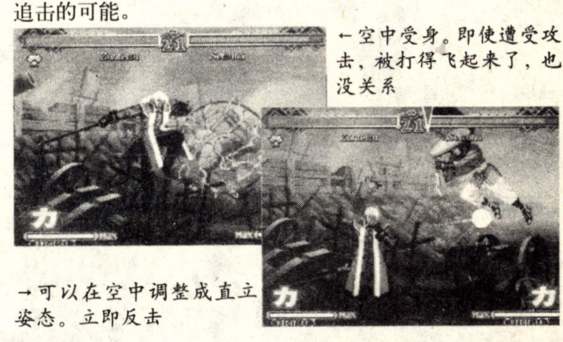


←看，击中了！打的敌人招架不住了吧？

→中段斩。如果对手这时用下蹲防守，就同时按BC键

空中受身和回避倒地

遭受攻击，被打得飞起来时，抓住时机按D键，就能变成受身状态。自己可以立即转入反击，但也有受到敌人再次追击的可能。



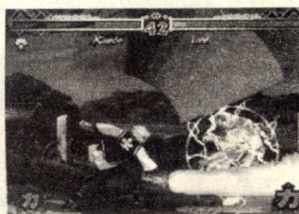
←空中受身。即使遭受攻击，被打得飞起来了，也没关系

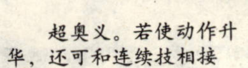
→可以在空中调整成直立姿态。立即反击

剑质槽

用通常技、必杀技击中对手时、出手必杀技时，槽值增加。施展超奥义、潜在奥义、乱舞奥义等招数时消耗槽值。

超奥义剑质槽达到最大值，或体力槽红标闪动时，可以使用本招。超奥义，就是“饿狼”式的超必杀技，各角色施展这一招数的指令各有不同。

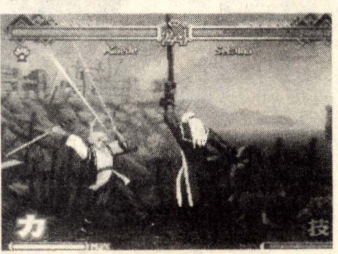




超奥义。若使动作升华，还可和连续技相接

弹

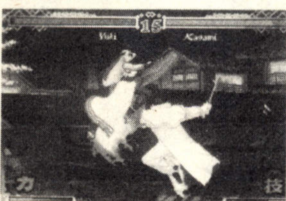
挡回对手的攻击，创造战机的特殊动作。这次的指令和前作不同，不是按方向键，而是只按D键，即可出手。站立状态时出手上段弹，下蹲状态时出手下段弹 。施展这招时，只有进入待机状态，放出一道白光时，才能挡回必杀技。错过这一时机，过后就只能挡回通常技了。



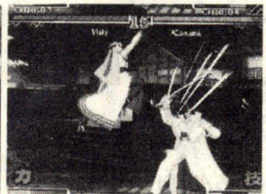
从本作开始，挡回必杀技的时间有了限制。记住出招的时机

空中弹

跳跃时按D键，可以在空中出手弹。用这招对付对空攻击很奏效。



新系统的空中弹。敌人使出了对空技



"砰"地一声，被挡了回去。接着，可向敌人发起跳跃攻击。记住，只有在刚出招时，才能挡回敌人的必杀技

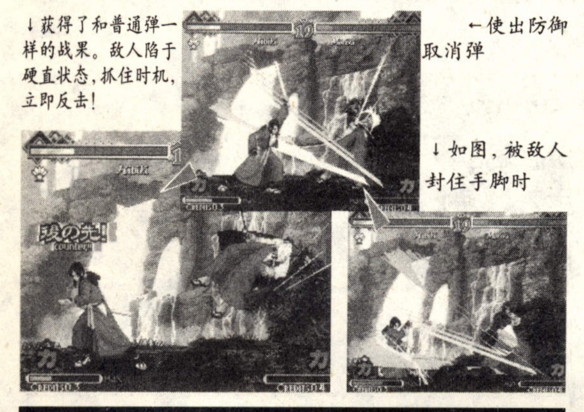
防御取消接弹

防御对手的攻击时，输入 ←↙↓ + D，即可使出防御取消弹。不过，要消耗相当多的槽值。被敌人的连杀斩或快速攻击封住手脚时，可借助此招摆脱危机 。

↓获得了和普通弹一样的战果。敌人陷于硬直状态，抓住时机，立即反击！

←使出防御取消弹

↓如图，被敌人封住手脚时



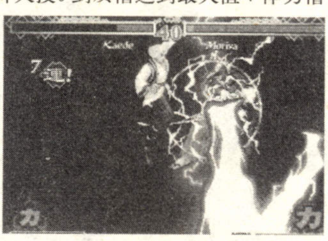
剑质系统概要

本作和前作一样，剑质分成两种类型。一种叫"力"，通常技的攻击力就很强。一种叫"技"，可发动连续攻击。这里，向大家介绍一下各剑质的特殊系统。

力

潜在奥义

比超奥义更强的一种大技。剑质槽达到最大值＋体力槽红标闪动时，方可使用。各角色施展本招时的指令，各有不同。请参考指令表 。



枫的潜在奥义。如果剑质选择了"力"，一定要用这一招

升华

一部分必杀技可取消后接超奥义，叫升华。前作中的大部分角色，几乎都能做这种连续技。本作中他们还有这种本事吗？

技

连杀斩

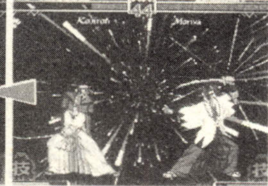
按照弱斩→强斩、近距离技→远距离技的条件，把各种招数组成连杀斩。本作中，这一招数的变化增加了。

乱舞奥义

看准机会，输入指令，施展乱舞要靠手动。剑质槽达最大值时，按 ↓↓ + A（中段）、或 ↓↓ + B（下段），就会前冲碰到对手，然后发动攻击。接下来按 A·B·C·A·B·C·A·B ·↓↘→ + C 就完成了乱舞。



按键猛劈！按错一个键，乱舞就结束



使出了乱舞奥义。就如同一架时间机器



真田　小次郎

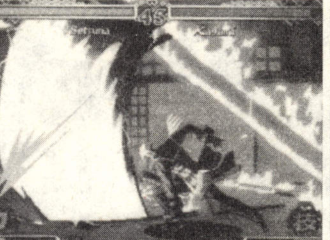




●必殺技	
翔尾閃	↓↙←+A
無明剣	↓↙←+B
虚空殺	→↓↘AorB
疾空殺	↓↘→AorB
●超奥義	
無明剣・贅	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
狼牙・零	↓↙←↙→+B（蓄可）
●乱舞奥義	
百舌連斬	↓↓+AorB

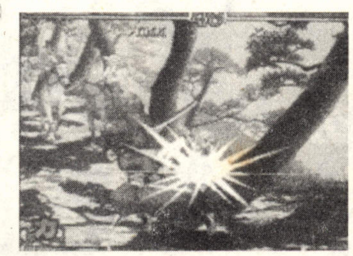
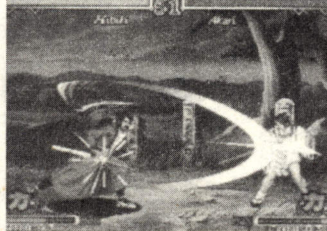
刹那

●必殺技	
無銘（壱）	↓↘→+AorB
無銘（弐）	→↓↘+AorB
無銘（参）	↓↙←+B
無銘（伍）	→↘↓↙←+C
●超奥義	
無銘（絶）	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
無銘（極）	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
●乱舞奥義	
無銘（滅）	↓↓+AorB





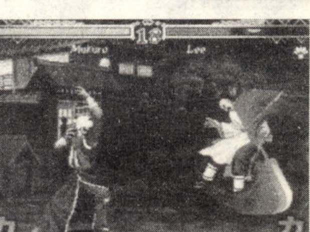
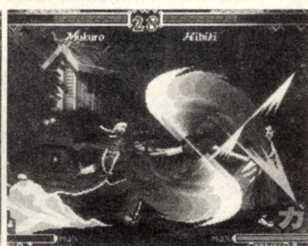
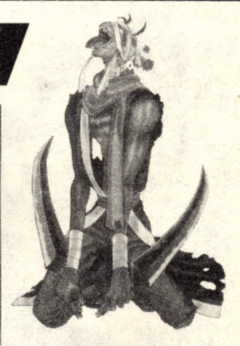

高嶺 响

●必殺技	
遠間にて斬る也	↓↘→+AorB
近寄りて斬る也	→↓↘+B
水月を突く也	→↓↘+C
居を合わす也	←↙↓↘→+C
●超奥義	
発勝する神気也	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
死を恐れぬ心也	→←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
屍を越え行く也	↓↓+AorB

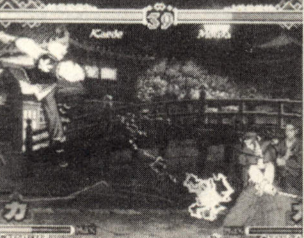
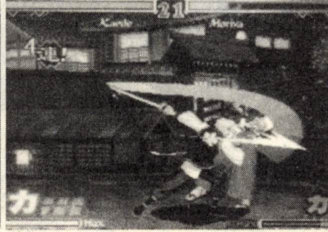
骸

●必殺技	
禿鷲	↓↙←+AorB
廻転肝えぐり	→↓↘+AorB
地舐め滑り	→←→+C
斬肉大鋏	空中↓↙←+AorB
●超奥義	
迷兇死衰・凶器	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
迷兇死衰・凶飢	↓↘→↓↘→+B
●乱舞奥義	
狂喜・微塵刻み	↓↓+AorB

枫



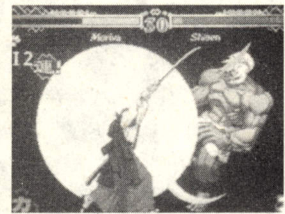



●必殺技	
晨明・疾風	↓↘→+AorB
晨明・空牙	→↓↘+AorB
晨明・連刃斬	↓↙←+AorB
晨明・追風	空中↓↘→+AorB
●超奥義	
活心・醒龍	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
活心・蒼龍	↓↘→↓↘→+B
●乱舞奥義	
活心・九頭龍	↓↓+AorB



御名方守矢



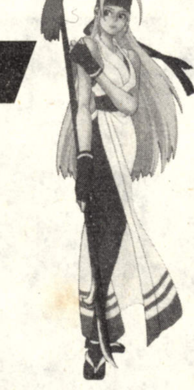


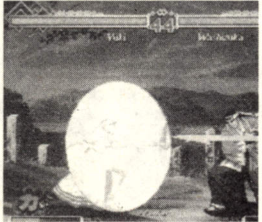
●必殺技
逸刀・朧・上段 ↓↙←+A（蓄可）
逸刀・朧・中段 ↓↙←+B（蓄可）
逸刀・朧・下段 ↓↙←+C（蓄可）
逸刀・新月 →↓↘+A
逸刀・月影（弱） ↓↘→+A（連続3回入力）
帯刀・歩月 ←↙↓+AorBorC
●超奥義
活殺・十六夜月華 →←↙↓↘→+AB
●潜在奥義
活殺・乱れ雪月花 →←↙↓↘→+B
●乱舞奥義
活殺・白夜 ↓↓+AorB

雪

●必殺技
氷刃 ↓↘→+AorB
霜華 →↓↘+AorB
瞬雪斬 ↓↙←+AorB
氷鏡 ←↙↓↘→+C
●超奥義
樹氷 ↓↘→↓↘→+AB
真・雪風巻 ↓↙←↙→+B
●乱舞奥義
深・雪風巻 ↓↓+AorB

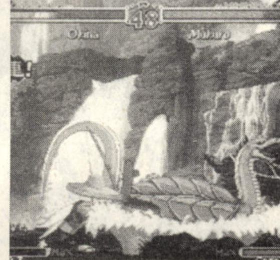






玄武翁



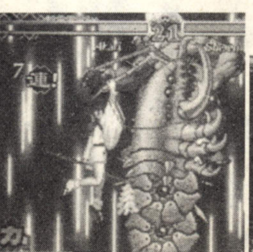


●必殺技
亀笠 ↓↘→+AorBorC
亀舞・地 →↘↓↙←+AorB
釣果大良 →↓↘+AorBorC
無功用・天 ←↓↙+C
●超奥義
玄武の咆吼 →←↙↓↘→+AB
●潜在奥義
玄武の怒り →←↙↓↘→+B
●乱舞奥義
玄武舞 ↓↓+AorB

一条明子



●必殺技
式神・天空 ↓↘→+AorB
光明五十五靈符・右往左往 ←↓↙+A(剣質槽消費)
天文・星の巡り ↓↑+C
代わり人形 →↘↓↙←+B（剣質槽消費）
●超奥義
式神・六合 ↓↙←↙→+AB
●潜在奥義
劾鬼・百鬼夜行 →↘↓↙←→+B
●乱舞奥義
天文・数多の星屑 ↓↓+AorB



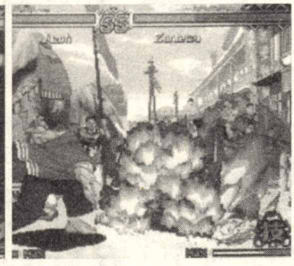






神崎十三





●必殺技	
ハッパ	↓↘→+AorB
岩クダキ	→ 蓄 ←+C
たたきツケ	→↘↓↙←+A
ぶんナゲ	→↘↓↙←+B
●超奥義	
ほうむラン！（ぶんナゲ中）	↓↘→+AB
大胆不敵（略）驚愕火山弾	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
超激烈呆然（略）仰天大噴火	↓↘→↓↘→+B
●乱舞奥義	
超鮮烈改善（略）自在大乱打	↓↓+AorB

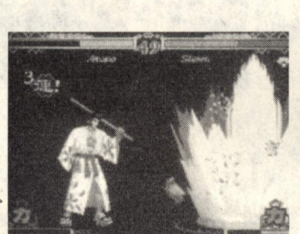
鷲家　庆一朗

●必殺技	
疾空殺	← 蓄 →+AorB
虚空殺	↓ 蓄 ↑+AorB
狼牙	← 蓄 →+C
俊殺	↓↙←+AorB
●超奥義	
真・狼牙	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
最終・狼牙	↓↙←↙→+B（蓄可）
●乱舞奥義	
絶・狼牙	↓↓+AorB





天野　漂

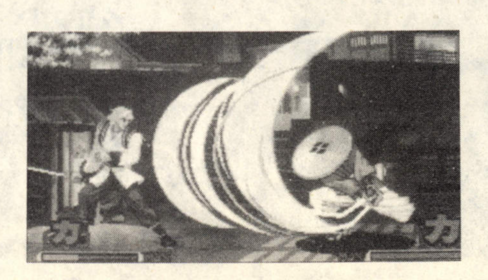




●必殺技	
雀刺し	→↙→+AorB
居飛車穴熊（九手詰め）	A健連打
必至	→↘↓↙←+B（蓄可）
将棋倒し	接近↘↘+C
●超奥義	
盤上此の一手！“と金”	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB
●潜在奥義	
盤上此の一手！“飛車”	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
●乱舞奥義	
たこ金	↓↓+AorB

斩铁

●必殺技	
流影刃	↓↘→+A
気孔砲	↓↙←+B
影法師	→←→+C
天魔落とし	→↘↓↙←+C（可跳跃时用）
●超奥義	
断鋼刃	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
闇狩り	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
●乱舞奥義	
蟷螂双刃	↓↓+AorB







直江示原

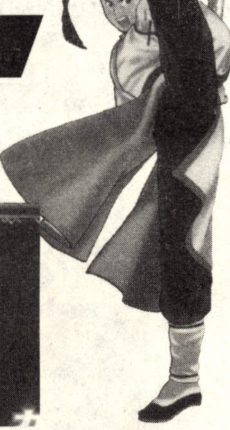




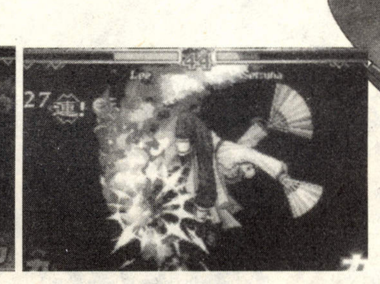
●必殺技	
白虎爪	↓↙←+AorB
白虎襲	↓↙←+C
翡翠砕	←↙↓↘→+AorBorC
金剛砕	→↘↓↙←→+C
●超奥義	
暴虎馮河	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
不倶戴天	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
●乱舞奥義	
抜山倒河	↓↓+AorB

●必殺技	
炎扇翔	↓蓄↑+B（击中时↓+B追加技）
炎龍擺尾	→↘↓↙←+AorB（炎龍擺尾中←↙↓↘→+B追加技）
無影脚	跳跃中↓↘→+C
霞	AB同時按
●超奥義	
奥義・炎龍纏身	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
秘奥義・蒼天無影脚	↓↙←↙→+B

李　烈火

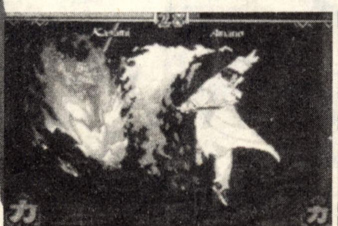


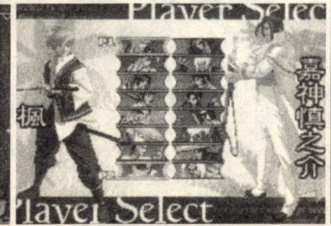






嘉神　慎之介





●必殺技	
飛燕翼	↓↘→+A
劫炎爪	↓↘→+B
焦咆吼	→↓↘+AorB
焰咆吼	→↘↓↙←+AorB
●超奥義	
紅蓮朱雀	空中←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
鳳凰天昇	空中←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
図南鵬翼	↓↓+AorB



ADVANCED V.G.2

机种：PS　出品：TGL　发售日：1998年9月23日

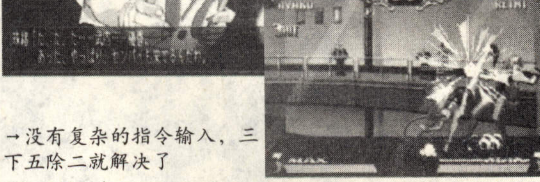
更新系统，更加简练！

根据玩家对前作的诸多评价，重新构筑了本作的游戏系统。“对CPU战太没意思了”，针对这些意见，这次做了彻底修改。新游戏增强对战格斗的操作性能，玩起来妙趣横生。

举例说，主要的变更点有：每个角色都设定有台词录音；修改CPU的思维方式，使对战不相上下，更加激烈。总之，保持了前作的优点，改进得更趋完善。

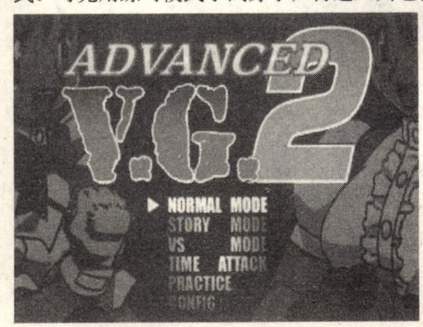


←角色的台词都录了音。个个都出口成章



→没有复杂的指令输入，三下五除二就解决了

本作中的游戏模式共有6种。有与CPU对战的普通模式，有指挥“珠绪”，摘取大赛桂冠的故事模式，还有和朋友对战的VS模式，和统计爆机所需时间的时间挑战模式。可先用练习模式小试身手，再进入其它模式。

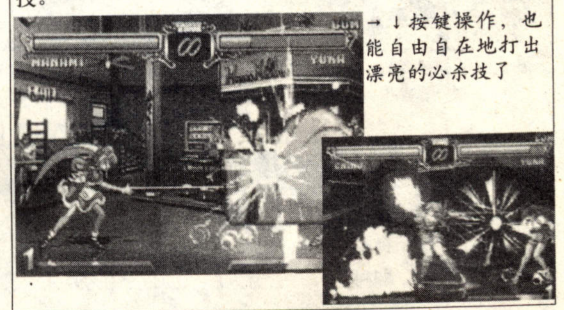


从与CPU对战的普通模式，到练习连续技的练习模式，游戏方式应有尽有！

用简易指令施展必杀技，也自由自在

“按键操作，很难出手超必杀技”，玩家对前作的这种抱怨，本作做了彻底修改。必杀技用按键来设定，超必杀技则输入简易指令，即能快捷地出手。

除此之外，追加了“技槽”，攻击时槽值会增加。用“技槽”的能量，可施展超必杀技和防御取消连续技。



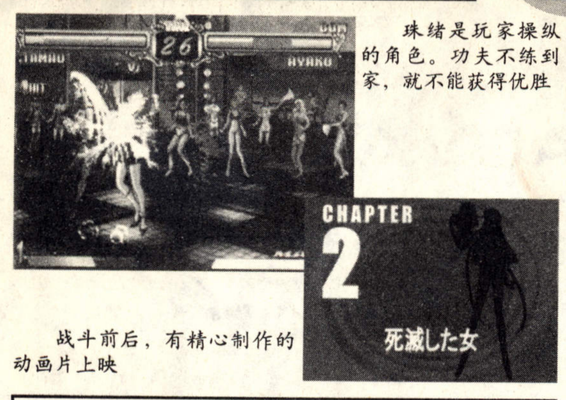
→↓按键操作，也能自由自在地打出漂亮的必杀技了

故事模式

本作的主人公“御剑珠绪”，为争夺最强女服务生的称号，参加了一年一届的格斗大赛，决心摘取桂冠。与CPU战斗的休息时间里，会上映一些动画，讲述珠绪下决心参加大会的经过。



练习格斗时，结识了武内优香。为了和她交手，珠绪参加了格斗大赛

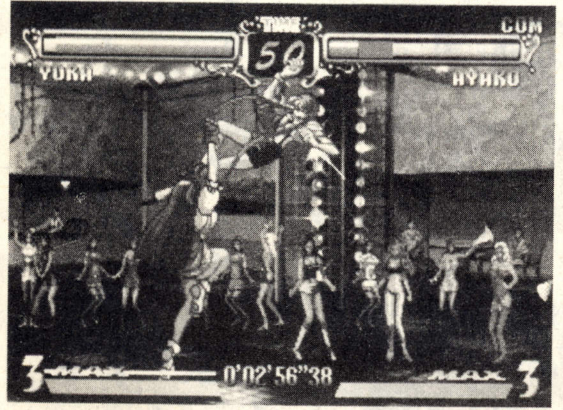


珠绪是玩家操纵的角色。功夫不练到家，就不能获得优胜

战斗前后，有精心制作的动画片上映

时间挑战模式

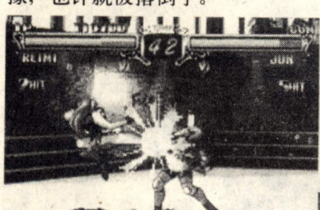
开战前选择一个角色。然后和排好顺序的CPU角色对战，计算全部击倒他们所用的时间。既可一个人玩，向自己的记录发起冲击。也可和朋友一起玩，看谁耗时短。



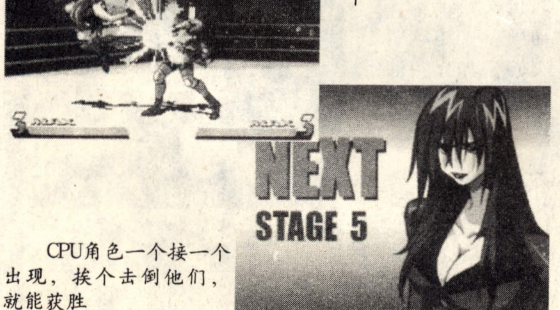
不必使用动作华丽的必杀技。分秒必争，迅速击倒CPU!

普通模式

从本作中登场的12名少女中，任意选择一个角色，与CPU对战。这个模式，没有特定的目标，只要依次击倒出场的CPU角色，即可获胜。若有人想检验自己在练习模式中演练的连续技是否够了火候，用这个模式进行实战演习最适合。话虽这么说，CPU角色也不是摆设，你稍一犹豫，也许就被撂倒了。



练习模式演练的连续技，能否经受实战考验，可用这个模式先试一下



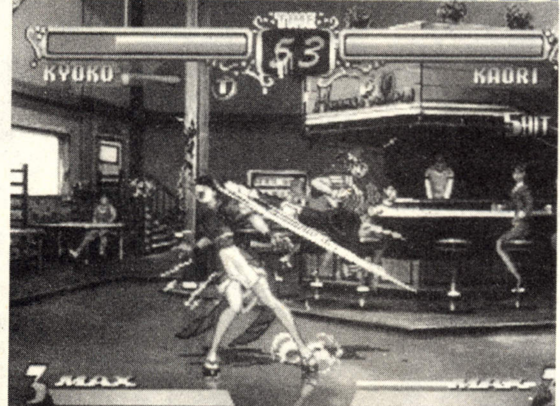
CPU角色一个接一个出现，挨个击倒他们，就能获胜

VS模式

任意选派角色上阵，以朋友为对手，两人激战一场。可从画面上详细设定比赛时间等项目，要打就让双方对比赛条件心服口服。平日练习得好坏，用这个模式就可以比出来了。



→↓选择角色，向朋友开战。实力差距大的对手，可以设定让步条件。做适当让步，双方达到势均力敌，可使战斗更加精彩



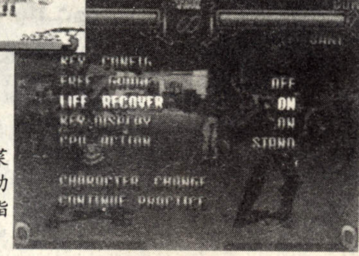
练习模式

分别选择自己和CPU操纵的角色，练习连续技和必杀技。按“START”键，画面上就会表示出练习模式的菜单，可以设定CPU的招数，和练习条件等各种项目。不管你玩没玩过前作，都可先用这个模式，练习一下操纵角色。



随意练习不同角色的各种连续技。再进行其它模式的对战时，就能充分发挥了

对指令输入稍难的超必杀技，要反复练习，直到运用自如为止



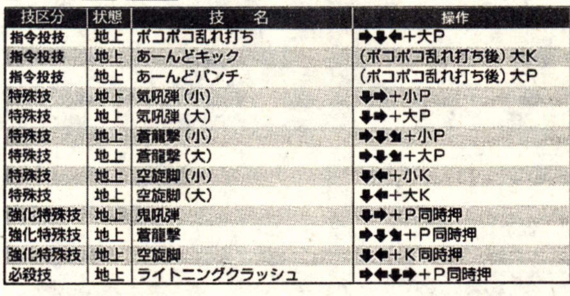
可从练习模式菜单上，设定CPU的动作，显示各动作的指令等

全角色技表及基本战术

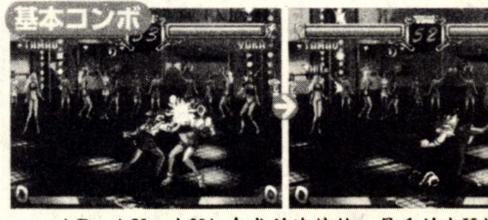


御剑珠绪

故事模式中威力巨大的气吼弹，对人战中却丝毫不起作用，这一招只能做为牵制技使用。而且，看上去可以用做对空技的苍龙击，有时也会被对手轻而易举地挡回来。所以，对战时，最好选用从跳跃大K开始的连续技。这套连续技攻击力极强。



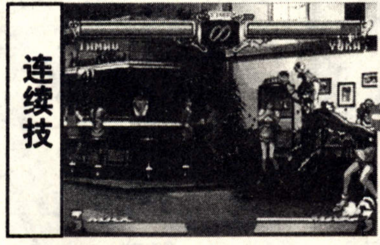
技区分	状態	技　名	操作
指令投技	地上	ポコポコ乱れ打ち	→↓←+大P
指令投技	地上	あーんどキック	(ポコポコ乱れ打ち後) 大K
指令投技	地上	あーんどパンチ	(ポコポコ乱れ打ち後) 大P
特殊技	地上	気吼弾 (小)	↓→+小P
特殊技	地上	気吼弾 (大)	↓→+大P
特殊技	地上	蒼龍撃 (小)	→↓↘+小P
特殊技	地上	蒼龍撃 (大)	→↓↘+大P
特殊技	地上	空旋脚 (小)	↓←+小K
特殊技	地上	空旋脚 (大)	↓←+大K
強化特殊技	地上	鬼吼弾	↓→+P同時押
強化特殊技	地上	蒼龍撃	→↓↘+P同時押
強化特殊技	地上	空旋脚	↓←+K同時押
必殺技	地上	ライトニングクラッシュ	→←↓→+P同時押

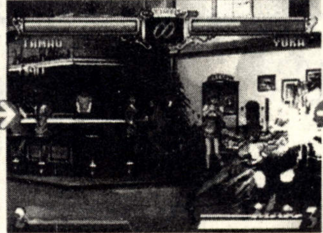


小P→小K→大K组合成的连续技。最后的大K也可换成大P

J小K→J大K→站立小P→站立小K→气吼弹→（强化）气吼弹→｛苍龙击→（强化）苍龙击｝×2→苍龙击

连续技



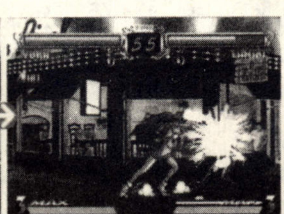




武内优香

优香的气吼弹、苍龙击的性能，远远高于珠绪的同名技，战斗中更易占上风。可待对手腾空越过气吼弹之时，打出苍龙击。也就是说，这些招数容易和连续技相接。以J大K开始的连续攻击，变化多端，防不胜防。2D格斗游戏中，优香的动作较为正统，凶而不露。



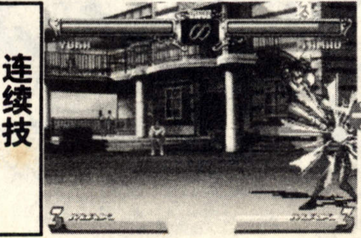


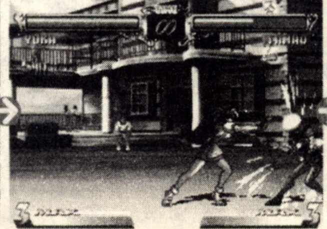
小P→小K→大K→大P依次相接。不能取消最后的大P

技区分	状態	技　名	操作
指令投技	站立		←+大K
指令投技	斜J		↓+大K
特殊技	地上	気吼弾 (小)	↓→+小P
特殊技	地上	気吼弾 (大)	↓→+大P
特殊技	地上	蒼龍撃 (小)	→↓↘+小P
特殊技	地上	蒼龍撃 (大)	→↓↘+大P
特殊技	地上	韋駄天足 (小)	↓←+小K
特殊技	地上	韋駄天足 (大)	↓←+大K
強化特殊技	地上	気吼連弾	↓→+P同時押
強化特殊技	地上	蒼龍撃	→↓↘+P同時押
強化特殊技	地上	韋駄天足	↓←+K同時押
必殺技	地上	鬼龍韋駄天撃	→←↓→+K同時押
必殺技	地上	究極気吼弾	→←↓→+P同時押

J小K→J大K→站立小P→站立小K→站立大K→气吼弹→（强化）气吼弹→鬼龙韦驼天击

连续技





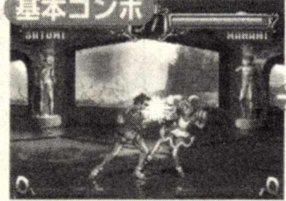


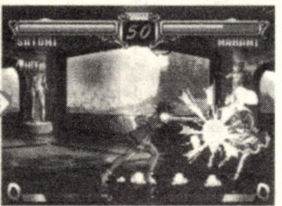


八岛聪美

对空战中，聪美可使用的主力技只有火焰斩。与其他角色相比，用攻击力不强的火焰斩做主力技，可见聪美的战斗力相当弱。她的通常技的判定也弱，用J大K（大P）攻击常被对手打落在地。另外，真空唐竹割的动作过于迟缓，除了对CPU之战外，几乎没有实战意义。

技区分	状態	技　名	操作
特殊技	地上	獄炎踵（小）	⬇⬅+小K
特殊技	地上	獄炎踵（大）	⬇⬅+大K
特殊技	地上	火焔斬（小）	⬅⬇↙+小P
特殊技	地上	火焔斬（大）	⬅⬇↙+大P
特殊技	地上	真空唐竹割り（小）	⬅⬇➡+小P
特殊技	地上	真空唐竹割り（大）	⬅⬇➡+大P
特殊技	地上	真空唐竹追加	真空唐竹割り中大P
特殊技	地上	応報（小）	⬇⬅+小P
特殊技	地上	応報（大）	⬇⬅+大P
強化特殊技	地上	真空唐竹割り	⬅⬇➡+P同時押
強化特殊技	地上	獄炎踵	⬇⬅+K同時押
必殺技	地上	必殺旭神拳	➡⬅⬇➡+K

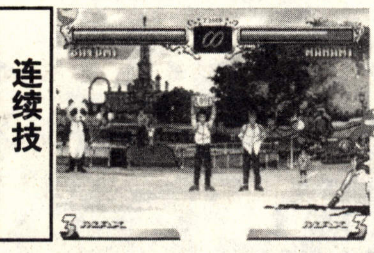




小P→小K→大K→大P依次相连。但只有紧靠对手时才能用

J小K→J大K→站立小P→站立小K→（强化）狱炎踵→必杀旭神拳

连续技







久保田润

连续技不多，主要以招数的威力压倒对手。如アースシェイカー和久保田バスター等，都是威力强大的特殊技。仅用J大K接久保田バスター，或接下蹲大K这两招，就打得敌人难以招架。若在妙手击出アースシェイカー，压制对方，然后使出久保田バスター就必胜无疑。



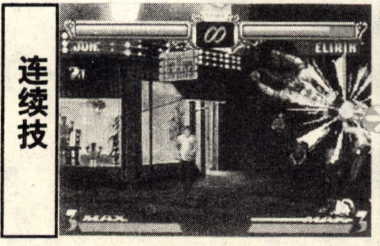


小P→大K两个动作，就完成了连续技。记住它

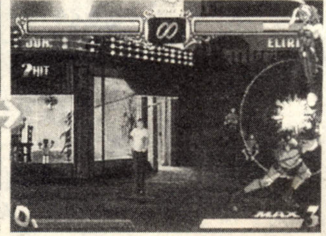
技区分	状態	技　名	操作
特殊技	地上	アースシェイカー（小）	⬇⬅+小P
特殊技	地上	アースシェイカー（大）	⬇⬅+大P
指令投技	地上	久保田バスター（小）	➡⬅⬇➡+小P（敌接近时）
指令投技	地上	久保田バスター（大）	➡⬅⬇➡+大P（敌接近时）
特殊技	地上	久保田スウェー	⬅⬇↙+K
特殊技	地上	久保田ラリアット	⬅ 蓄 ➡+大P
強化特殊技	地上	アースシェイカー	⬇⬅+P同時押
必殺技	地上	久保田スペシャル	➡⬇⬅➡⬇⬅+大P（敌接近时）
必殺技	地上	久保田シャトル	➡⬅⬇➡+K

J小K→J大K→站立小P→站立大K→（强化）アースシェイカー→**久保田**ジャトル

连续技







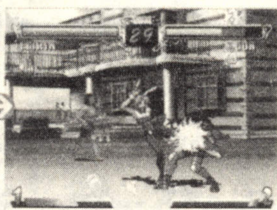
ELIRIN



由连续技接特殊技的动作难度大，想靠一招就扭转劣势，希望几乎为零。一般以えりりんファイアー为主发动进攻，待对手跃起打过来时，施展下蹲大P把对手打落。用这种战法，展开稳健的攻击。对人战时，连续出手两次えりりん三连舞，动作停稳手，再接えりりんスマッシュ，这样构成的连续技，攻击力很强。有一点请注意，用小P出手えりりんファイアー，击不倒对手。

基本コンボ



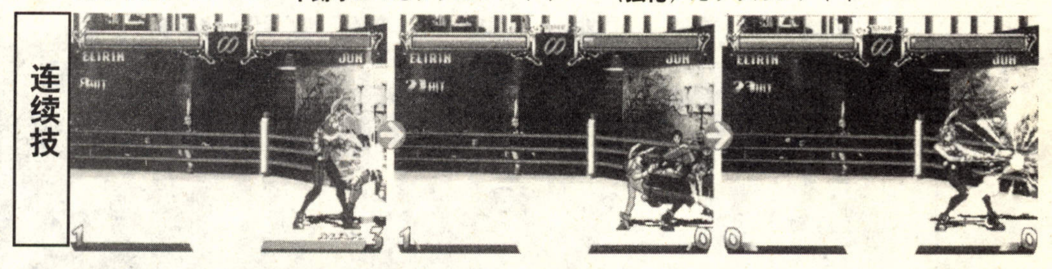


小P→大P→大K相接。距离远则不用大K

技区分	状態	技　名	操作
特殊技	地上	えりりんファイアー(小)	← 蓄 →+小P
特殊技	地上	えりりんファイアー(大)	← 蓄 →+大P
特殊技	地上	えりりん通天閣落とし(小)	↓ 蓄 ↑+小P
特殊技	地上	えりりん通天閣落とし(大)	↓ 蓄 ↑+大P
特殊技	地上	えりりんマッハパンチ(小)	小P連打
特殊技	地上	えりりんマッハパンチ(大)	大P連打
特殊技	地上	えりりんチョップ(小)	→↓←+小P
特殊技	地上	えりりんチョップ(大)	→↓←+大P
特殊技	地上	えりりん三連舞(小)	(↓←+小K)×3
特殊技	地上	えりりん三連舞(大)	(↓←+大K)×3
強化特殊技	地上	えりりん通天閣落とし	↓ 蓄 ↑+P同時押
強化特殊技	地上	えりりんマッハパンチ	→↓↘+P同時押
強化特殊技	地上	えりりんファイヤー	← 蓄 →+P同時押
必殺技	地上	えりりんスマッシュ	→←↓→+大K(敌接近时)

えりりんスマッシュ→**下蹲小K**→えりりんファイヤー→（**强化**）えりりんファイヤー

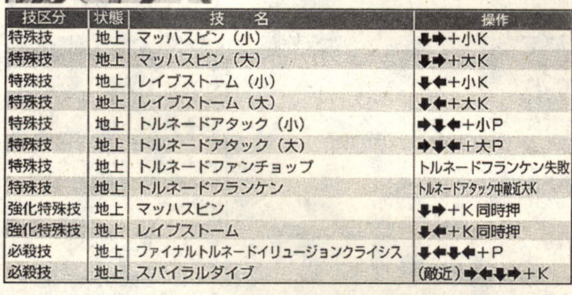
连续技



结城绫子



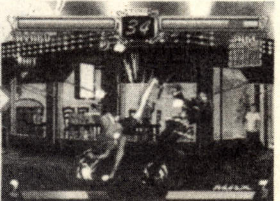
绫子会施展マッハスピン、レイブストーム等强大的特殊技。还会许多攻击距离远、攻击力强的招数。站立大P用做对空技或浮空技、下蹲大K（大P）用做牵制技，都获得了辉煌的战果。基本战术是，用站立小P 和下蹲大P 牵制敌人。一旦击中敌人，立即接特殊技（强化特殊技）毫不犹豫地追击。



技区分	状態	技　名	操作
特殊技	地上	マッハスピン（小）	↓→+小K
特殊技	地上	マッハスピン（大）	↓→+大K
特殊技	地上	レイブストーム（小）	↓←+小K
特殊技	地上	レイブストーム（大）	↓←+大K
特殊技	地上	トルネードアタック（小）	→↓←+小P
特殊技	地上	トルネードアタック（大）	→↓←+大P
特殊技	地上	トルネードファンチョップ	トルネードフランケン失敗
特殊技	地上	トルネードフランケン	トルネードアタック中敵近大K
強化特殊技	地上	マッハスピン	↓→+K同時押
強化特殊技	地上	レイブストーム	↓←+K同時押
必殺技	地上	ファイナルトルネードイリュージョンクライシス	↓←↓←+P
必殺技	地上	スパイラルダイブ	(敵近)→←↓→+K

基本コンボ

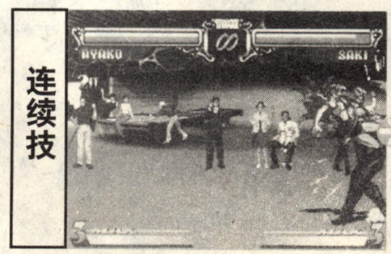


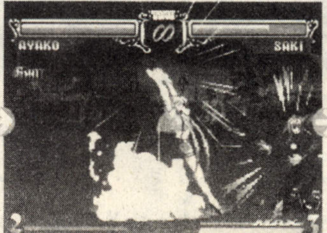


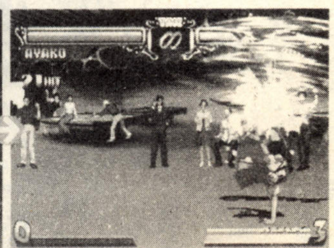
小P→小K→大K相接的连续技。很遗憾，不能接大P

J小P→J大K→站立小P→站立大K→レイブストーム→（**强化**）レイブストーム→ファイナルトルネードイリュージョンクライシ

连续技





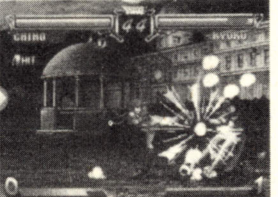


增田千穗

千穗有登壁反弹的特殊技。很少有人会这种功夫。她以紫闪剑（大）为主组织进攻。对手跃起进攻时，她用对空技（下蹲大P等）打落对手。而后，使出飞燕击等招发动奇袭，大都可以获胜。从延落杀开始，施展投技连续技时，先输入从延落杀至饭网落的指令，待饭网落击中敌人时，再使出最后一招旋蹴刃。

技区分	状態	技　名	操作
指令投技	站立	延落殺	→↓←＋大K（敌接近时）
指令投技	站立	飯綱落とし（延落殺後）	←↓→＋大K
指令投技	站立	旋蹴刃（飯綱落とし後）	→↓←＋大K
投技	空中	飯綱落とし	方向↑要素以外＋大P
特殊技	地上	紫閃剣（小）	↓←＋小P
特殊技	地上	紫閃剣（大）	↓←＋大P
特殊技	地上	飛燕撃（小）	← 蓄 →＋小P
特殊技	地上	飛燕撃（大）	← 蓄 →＋大P
強化特殊技	地上	紫閃剣	↓←＋P同時押
強化特殊技	地上	飛燕撃	← 蓄 →＋P同時押
強化特殊技	地上	残影陣	↓↓＋P同時押
強化特殊技	地上	幻影陣	↓↓＋K同時押
必殺技	地上	真・空牙斬	↓←→＋K同時押

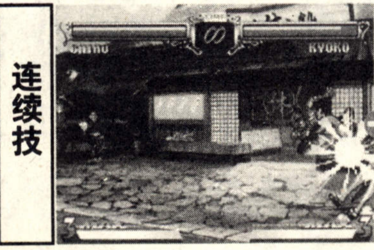


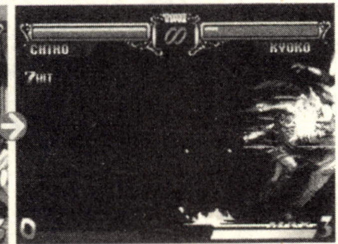


顺序输入小P→小K→大P→大K。离敌人太远则无效

连续技

J小K→J大K→站立小P→站立小K→站立大K→真・空牙斩→（强化）飞燕击

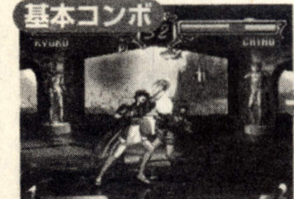


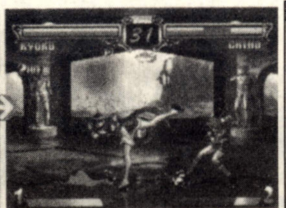


雾岛恭子



她的空中投技（山茶花）很强，但因没有与之相辅的飞道具或牵制技，所以很难对付敌人的稳健式攻击。若自己不主动连续发起进攻，常常会还没出手就输了。可用站立小K 牵制对手，看谁时机飞身攻击，用连续技消耗敌人的体力。下蹲大P能接山茶花，可把这招做为一种攻击连续技。



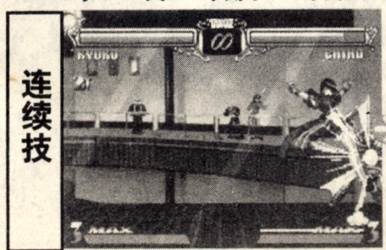
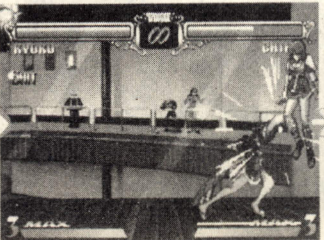
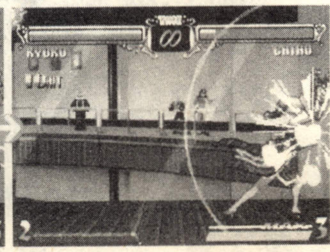


连续技就两个动作，大P→大K。非常简练

技区分	状態	技　名	操作
特殊技	地上	女郎花（小）	↓→＋小P
特殊技	地上	女郎花（大）	↓→＋大P
特殊技	地上	男郎花（小）	（↓→＋P後）小P
特殊技	地上	男郎花（大）	（↓→＋P後）大P
特殊技	地上	石南花（小）	←↓↙＋小P
特殊技	地上	石南花（大）	←↓↙＋大P
特殊技	地上	石南花	←↓↙＋P同時押
特殊技	地上	山茶花（小）	→↓↘＋小K
特殊技	地上	山茶花（大）	→↓↘＋大K
指令投技	地上	沈丁花	←↓→＋大K
強化特殊技	地上	女郎花	↓→＋P同時押
強化特殊技	地上	山茶花	→↓↘＋K同時押
必殺技	地上	鳳仙花	→←↓→＋K（敌接近时）

连续技

J小K→J大K→下蹲小P→下蹲大P×3→女花郎→男花郎→（强化）女花郎→（强化）男花郎

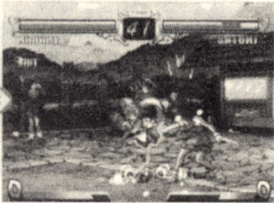




楠真奈美



真奈美的固有技攻击距离近，攻击力弱，不可多用。时常按住左下（2P时按住右下）方向键，时刻准备出手“ごろごろあたっく”和“ばんざいあたっく”。用ごろごろあたっく等招击中敌人后，等敌人起身时，再使出跳跃大K 接续技，效果相当好。不过份进攻敌人，是为了给敌人留一点空隙，一点点消耗对手的体力。

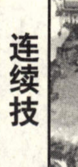




小P→小K→大K相接。只有紧靠敌人时，小K后才可接大P

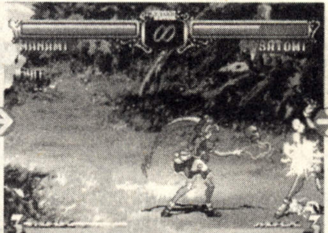
技区分	状態	技　名	操作
指令投技	站立	ねこちょっとらんぶ	➡⬇⬅+大K（敌接近时）
特殊技	地上	ねころけっとぱんち(小)	⬇➡+小P
特殊技	地上	ねころけっとぱんち(大)	⬇➡+大P
特殊技	地上	ごろごろあたっく(小)	⬅ 蓄 ➡+小P
特殊技	地上	ごろごろあたっく(大)	⬅ 蓄 ➡+大P
特殊技	地上	ごろごろあたっく2(小)	⬅ 蓄 ➡+小K
特殊技	地上	ごろごろあたっく2(大)	⬅ 蓄 ➡+大K
特殊技	地上	ばんざいあたっく	⬅ 蓄 ➡+K同時押
強化特殊技	地上	ごろごろあたっく	⬅ 蓄 ➡+P同時押
必殺技	地上	ごっついねころけっとぱんち	➡⬅⬇➡+P
必殺技	地上	うるとらごろごろあたっく	⬅ 蓄 ➡+大P+大K（按住）

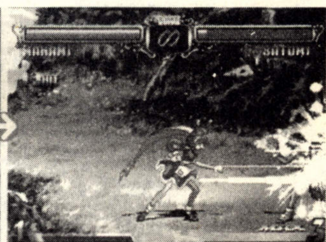
J小P→J大K→站立小P→站立小K→站立大P→ねころけっとぱんち→ごっついねころけっとぱんち



连续技





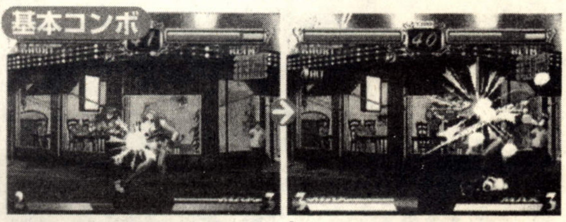


梁瀬薰



她的动作与别人不一样，按P 键也是脚踢。所有的通常技，攻击距离都很远，和扔出飞道具的烈尖蹴结合使用，就足以取胜。燕剑斧出手后，几乎没有间隙，只要不击空，任何情况下都可使用。一般地说，她以攻击为主。敌人跳过来时，就用下蹲大P迎击。

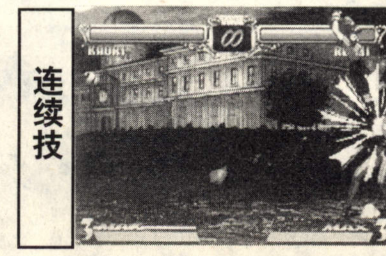
技区分	状態	技　名	操作
指令投技	空中	螺旋蹴り	⬇要素+大P
指令投技	空中	蹴撃	⬇要素+大K
指令投技	地上	竜連腿	➡⬇↘+大K
特殊技	地上	燕剣斧(小)	⬇⬅+小K
特殊技	地上	燕剣斧(大)	⬇⬅+大K
特殊技	地上	裂尖蹴(小)	⬇➡+小K
特殊技	地上	裂尖蹴(大)	⬇➡+大K
強化特殊技	地上	燕剣斧	⬇⬅+K同時押
強化特殊技	地上	裂尖蹴	⬇➡+K同時押
必殺技	地上	烈斬慟	➡⬅⬇➡+K

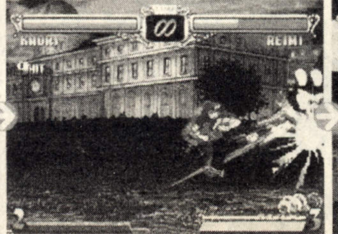


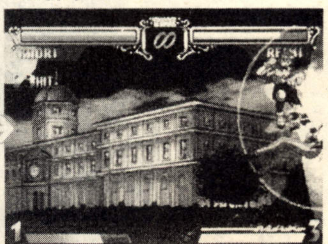
连续技是小P→小K→大P→大K。不太难

J⬇+大P→站立小P→站立小K→站立大P→烈尖蹴→（强化）烈尖蹴→烈斩冲

连续技



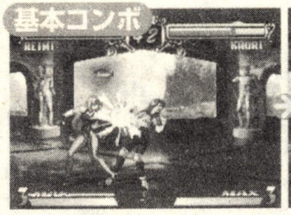


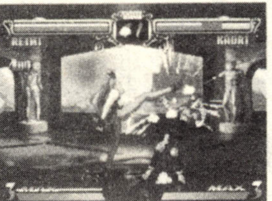


丽美谢华

她的通常技威力不大，可是特殊技、强化特殊技和必杀技，招招都显杀机。若用这些招数组成连续技，命中次数不多，却能给敌人以沉重打击。敌人离得远时，施展バーニン・ローズ，离得近时，施展下蹲大K。从画面端部出手必杀技グリフォン・ネイル，也能击中敌人，实在令人惊讶。

技区分	状態	技　名	操作
指令投技	斜J		↓要素+大P
特殊技	地上	バーニン・ローズ(小)	↓→+小P
特殊技	地上	バーニン・ローズ(大)	↓→+大P
特殊技	地上	ローズ・スティンガー(小)	← 蓄 →+小K
特殊技	地上	ローズ・スティンガー(大)	← 蓄 →+大K
特殊技	地上	ハリケーン・ローズ(小)	↓ 蓄 ↑+小K
特殊技	地上	ハリケーン・ローズ(大)	↓ 蓄 ↑+大K
強化特殊技	地上	バーニン・ローズ	↓→+P同時押
強化特殊技	地上	ローズ・スティンガー	← 蓄 →+K同時押
強化特殊技	地上	ハリケーン・ローズ	↓ 蓄 ↑+K同時押
必殺技	地上	グリフォン・ネイル	→←↓→+K

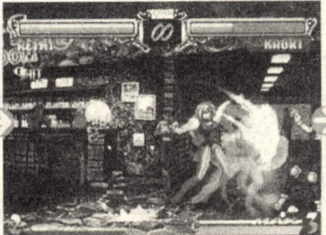
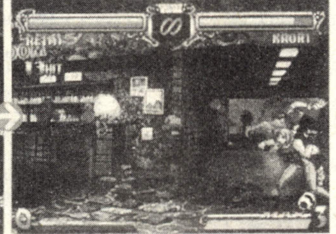




小P→小K→大K相接的连续技。最后的大K命中2次

J小P→J大K→站立小P→站立小K→站立大K→ローズスティンガー→（强化）バーニン・ローズ→グリフォン・ネイル

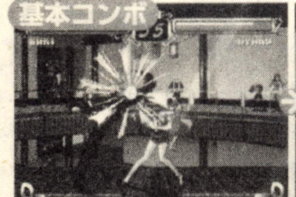
连续技

新城早纪



通常技中的站立小K，和特殊技中的掠、蚀，威力都很强。站立小K和掠代替飞道具牵制对手，蚀用做对空技，击落跳跃攻击的敌人。不过，由于没有打击力强的连续技，自己不要贸然跳跃攻击。因为，例如对手的对空技很高明，自己正好自投罗网。敌人刚起身时，用跳跃攻击，危险性较小。

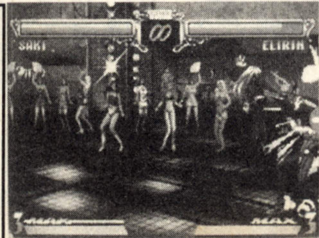
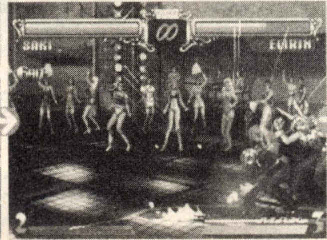
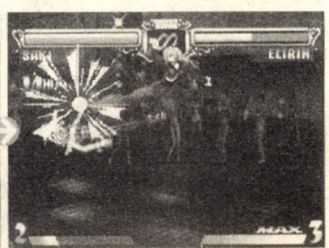


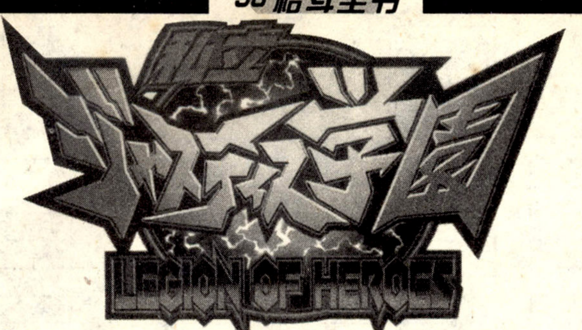
连续技的全部动作是大K→大P→大K。使用机会很少

技区分	状態	技　名	操作
指令投技	地上	煉(小)	→↓←→+小P
指令投技	地上	煉(大)	→↓←→+大P
特殊技	地上	剟(小)	↓←+小P
特殊技	地上	剟(大)	↓←+大P
特殊技	地上	掠(小)	↓←+小K
特殊技	地上	掠(大)	↓←+大K
特殊技	地上	蝕(小)	→↓↘+小K
特殊技	地上	蝕(大)	→↓↘+大K
特殊技	地上	穿(小)	→↓↘+小P
特殊技	地上	穿(大)	→↓↘+大P
強化特殊技	地上	剟	↓←+P同時押
強化特殊技	地上	掠	↓←+K同時押
強化特殊技	地上	蝕	→↓↘+K同時押
強化特殊技	地上	煉	→↓←→+P同時押
必殺技	地空	焔	↓→↓→+P
必殺技	地上	彫	→↓←↓→+K

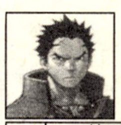
J小P→J大K→站立小P→站立小K→穿→（强化）掇→丽





机种：ARC/PS　出品：CAPCOM



バツ

	技名	操作
必杀技	気合弾	↓↘→Ⓟ(空中可)
	ガッツアッパー	→↓↘Ⓟ
	三日月キック	↓↙←Ⓚ
	流星キック	空中↓↘→Ⓚ
超必杀技	全開気合弾	↓↘→↓↘→Ⓟ(空中可)
	エアバースト	↓↙←↓↙←Ⓟ連打
	全開流星キック	空中↓↘→↓↘→Ⓚ



ひなた

	技名	操作
必杀技	連撃拳	↓↘→Ⓟ連打
	昇陽拳	→↓↘Ⓟ
	炎舞脚	↓↙←Ⓚ
	連脚弾	空中↓↘→Ⓚ
超必杀技	ファイヤー旋風脚	↓↘→↓↘→Ⓚ(空中可)
	エアバースト	↓↙←↓↙←Ⓚ(空中可)
	ファイヤー連撃拳	↓↘→↓↘→Ⓟ



恭介

	技名	操作
必杀技	クロスカッター	↓↘→Ⓟ
	幻影キック	↓↘→Ⓚ(空中可)
	雷神アッパー	→↓↘Ⓟ
	幻影ウェーブ	空中↓↘→Ⓟ
	幻影ブレイカー	↓↙←Ⓟ
超必杀技	拡散クロスカッター	↓↘→↓↘→Ⓟ
	ダブル幻影キック	↓↘→↓↘→Ⓚ(空中可)



将马

	技名	操作
必杀技	超剛速球	↓↘→Ⓟ(空中可)
	大回転打法	→↓↘Ⓟ
	殺人スライディング	↓↘→Ⓚ
	一本釣り打法	→↘↓↙←Ⓟ
	豪快リード	←弱Ⓚ+強Ⓚ
超必杀技	分身魔球	↓↘→↓↘→Ⓟ(空中可)
	ホームラン打法	↓↙←↓↙←Ⓟ



夏

	技名	操作
必杀技	ジャンピングサーブ	↓↘→Ⓟ(空中可)
	回転レシーブ	↓↙←Ⓟ
	スライディングレシーブ	→↓↘Ⓟ
	自給自足スパイク	→↘↓↙←Ⓚ
	特訓スパイク	空中↓↙←Ⓟ
超必杀技	千本スパイク	↓↘→↓↘→Ⓟ
	ファイヤーアタック	空中↓↘→↓↘→Ⓟ



ロベルト

	技名	操作
必杀技	シャイニングセーブ	↓↘→Ⓟ(空中可)
	ロングシュート	↓↘→Ⓚ
	ライジングキック	→↓↘Ⓚ
	スライディングキック	↓↙←Ⓚ
	バイシクルキック	空中↓↘→Ⓚ
超必杀技	爆裂Vゴール	↓↘→↓↘→Ⓚ
	エアバースト	↓↙←↓↙←Ⓚ連打
	爆裂リフティング	↓↙←↓↙←Ⓚ



ロイ

	技名	操作
必杀技	ダイナマイトストレート	↓↘→Ⓟ(空中可)
	ツイスターアッパー	→↓↘Ⓟ
	タッチダウンウェーブ	↓↙←Ⓟ
超必杀技	トリプルツイスター	↓↘→↓↘→Ⓟ連打
	スーパータッチダウン	↓↙←↓↙←Ⓟ



ボーマン

	技名	操作
必杀技	ゴッドアッパー（3回入力可能）	↓↘→Ⓟ
	ゴッドストレート	→↘↓↙←Ⓟ
	ゴッドラッシュ	→↓↘Ⓟ
	ゴッドラリアット	空中↓↙←Ⓟ
超必杀技	ヘブンズラッシュ	↓↘→↓↘→Ⓟ
	ヘブンズクロス	↓↙←↓↙←Ⓟ



ティファニー

	技名	操作
必杀技	ビューティフルスピン	→↓↘Ⓚ
	グルービーパンチ	↓↙←Ⓟ蓄
	グルービーナックル	↓↘→Ⓟ(空中可)
	エキサイティングキック	↓↙←Ⓚ(空中可)
	スタンプキック（3回入力可能）	空中↓Ⓚ
超必杀技	ワンダフルキック	↓↘→↓↘→Ⓚ
	ブルービースペシャル	↓↘→↓↘→Ⓟ
	エアバースト	↓↙←↓↙←Ⓟ連打



エッジ

	技名	操作
必杀技	裏斬り	↓↘→Ⓟ(空中可)
	対空裏斬り	↓↙←Ⓟ
	罵倒	↓↘→Ⓚ
	破壊	↓↙←Ⓚ
超必杀技	血祭り	↓↘→↓↘→Ⓟ
	エアバースト	↓↙←↓↙←Ⓟ連打
	砂爆	空中↓↘→↓↘→Ⓚ



アキラ

	技名	操作
必杀技	破天の構	↓↙←Ⓟ
	裏裡門	↓↘→Ⓟ
	放舞	↓↙←Ⓚ
	施就舞	↓↘→Ⓚ
超必杀技	気功塊	↓↘→↓↘→Ⓟ(空中可)
	破の連舞	↓↙←↓↙←Ⓟ
	天の連舞	↓↙←↓↙←Ⓚ



醍醐

	技名	操作
必杀技	無双突き	↓↘→Ⓟ
	気功塊	空中↓↘→Ⓟ
	無双蹴り	↓↘→Ⓚ
	背中語り	↓↙←Ⓟ
超必杀技	無双正拳突き	↓↘→↓↘→Ⓟ
	硬気功塊	空中↓↘→↓↘→Ⓟ
	男の背中	↓↙←↓↙←Ⓟ



ガン

	技名	操作
必杀技	鉄砲突き(3回入力可能)	↓↘→Ⓟ
	荒波四肢	↓↘→Ⓚ
	岩砕き	→↓↘Ⓟ
	拍手破り	↓↙←Ⓟ
	岩石砕き	空中↓↘→Ⓟ
	岩石落とし	空中↓↘→Ⓚ
	大嵐	→↘↓↙←Ⓟ
超必杀技	乱れ鉄砲突き	↓↘→↓↘→Ⓟ
	噴火山	↓↙←↓↙←Ⓟ



雹

	技名	操作
必杀技	一文字斬り	↓↘→Ⓟ
	十文字斬り	一文字斬り中Ⓟ
	居合い斬り	↓↙←Ⓟ
	桜竜斬	→↓↘Ⓟ
	幻影蹴	↓↘←Ⓚ(空中可)
	天雷斬	空中↓↘→Ⓟ
超必杀技	暗黒幻影蹴	↓↙←↓↙←Ⓚ
	暗黒幻影斬	↓↘→↓↘→Ⓚ



英雄

	技名	操作
必杀技	正波拳	↓↘→Ⓟ(空中可)
	対空正波拳	↓↙←Ⓟ
	実直拳	→↓↘Ⓟ
	真円脚	↓↙←Ⓚ
	雷鋭蹴(3回連続入力可能)	空中↓↘→Ⓚ 或 ↓↙←Ⓚ
超必杀技	島津流正波拳	↓↙←↓↙←Ⓟ
	島津流真実直拳	↓↘→↓↘→Ⓟ



雷蔵

	技名	操作
必杀技	夜叉車(3回連続入力可能)	↓↘→任意键(空中可)
	狂獣烈破	→↓↘Ⓟ
	六臓突き	↓↙←Ⓟ
	石砕牙	→↘↓↙←Ⓚ
超必杀技	忌野流狂獣烈破	↓↘→↓↘→Ⓟ
	忌野流六臓突き	↓↙←↓↙←Ⓟ蓄



响子

	技名	操作
必杀技	出席確認	↓↙←Ⓟ
	回診	↓↙←Ⓚ
	昇天切開	→↓↘Ⓟ
	片翼の構	↓↘→Ⓚ
	触診	↓↘→Ⓟ 接 Ⓚ連打
超必杀技	天獄への階段	↓↘→↓↘→Ⓚ
	死の介護	↓↘→↓↘→Ⓟ



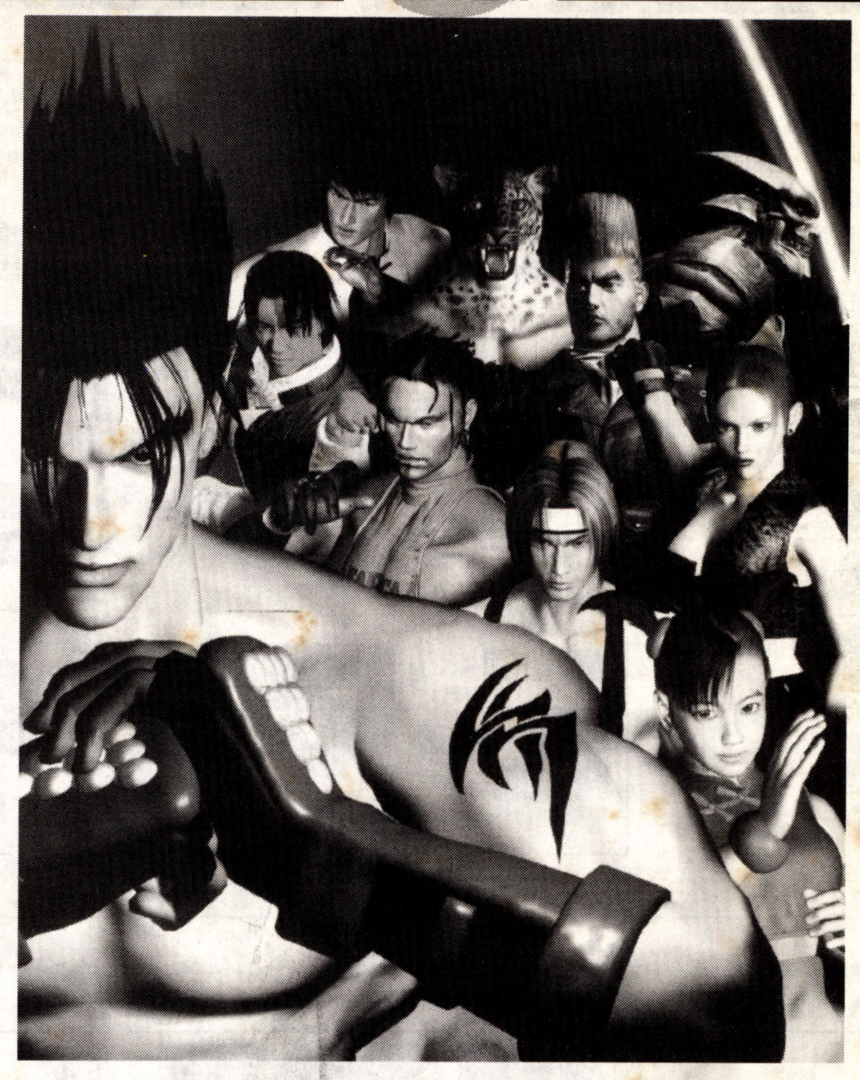
さくら

	技名	操作
必杀技	波動拳	↓↘→Ⓟ蓄
	蒼空波動拳	空中↓↘→Ⓟ
	天仰波動拳	↓↙←Ⓟ
	春風脚	↓↙←Ⓚ(空中可)
	咲桜拳	→↓↘Ⓟ
超必杀技	真空波動拳	↓↘→↓↘→Ⓟ(空中可)
	真空天仰波動拳	↓↙←↓↙←Ⓟ
	春一番	↓↙←↓↙←Ⓚ
	乱れ桜	↓↘→↓↘→Ⓚ



隼人

	技名	操作
必杀技	熱血竹刀	↓↘→Ⓟ(空中可)
	クロスカウンター	↓↙←Ⓟ
	気合いキック	→↓↘Ⓚ
	指導キック	↓↙←Ⓚ
超必杀技	熱血腕立て伏せ	↓↘→↓↘→Ⓟ
	熱血クロスカウンター	↓↙←↓↙←Ⓟ



铁拳3

机种：PS ARC 出品：NAMICO 发售日：1998年3月26日

前言

格斗游戏给人的印象是指令输入复杂，很难使出想要施展的招数。可是，“铁拳”系列却要归入简单的一类。这里没有十分具体的例子来作证明，可许多初玩者光是用拳和脚就能使出许多精彩的招数。这样，虽不是老手，可看一下技与技之间的精彩演出，也会使人十分高兴。

“铁拳”系列格斗游戏的魅力之一，就是不熟悉格斗游戏的玩友也会很快掌握格斗招数。

这以后就有想提高自己招数的玩家了。如果你是一位刚刚接触“铁拳”系列的人，或是不知道各种武技指令的人，或只玩了几次“铁拳2”，最近又没见过“铁拳3”的准玩家。在被人打败后，想不想报仇呢？那么，怎样才能在下一次较量中获胜呢？

因此，我们在这里要为各位玩家介绍一下“游戏招数”。没什么难的，先从简单的开始。例如，你知道左拳和右拳性能上的区别吗？那么，那个拳更快，那些个更强，那个更帅呢？这些东西知道和不知道可是完全不一样的。还是认真地看一下再说吧。

手柄的操纵

“铁拳3”和“铁拳2”一样，用方向键和○、×、△、□这四个键来操纵角色。

方向键是控制步法和防卫，□和△键是拳，×和○是脚。拳和脚分别用左右按键是“铁拳”系列的一大特点。以上是铁拳的基本动作。

同时，也不要忘了在基本动作基础上，加上按键组合而成的指令技。指令技中有各角色共通的通常技和根据角色不同而不同的固有技。固有技将在介绍各角色时再介绍，这里先介绍基本动作和通常技。

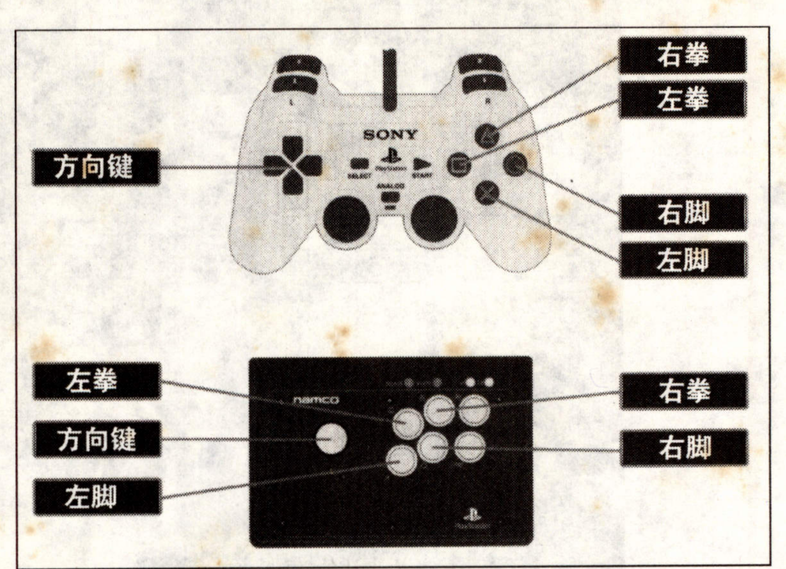
标记说明

1、⇨、➡表示方向键输入指令。⇨表示短输入。➡表示长输入。

2、☆是方向键保持不动，即不输入任何方向。

3、○、×、△、□表示拳或脚的攻击键。

4、指令表是当角色面向右边的时候输入的模式。如果角色向左时应反向调整方向键。



基本操作

首先，就方向键和各按键的基本操作进行说明。无论是人机对战或对人战基本方法都从这里开始。先弄清各个基本动作有什么意义和效果吧。

拳

左：□　右：△

□键和△键分别控制左右拳。与脚相比，距离短，出手快，并且左右拳的效果不一样。

左拳属于刺拳，比右拳出手快，并经常与投技相连。可有效地制止对手的连续技。

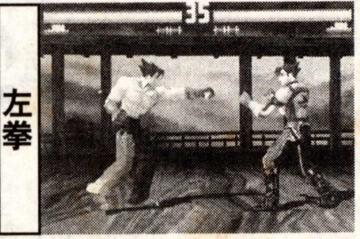
右拳是直拳，攻击速度慢，但攻击距离长，力量也大。

拳和脚的各项特点根据角色不同而不同。其速度、攻击范围等，也各有例外。刚开始接触“铁拳”系列的人可能不太了解，可使用过几位角色后就会掌握这些了。

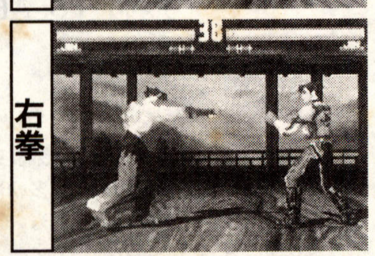
◆左刺拳的速度快，是一切攻击的基本。

◆右直拳速度慢，攻击力强。

左拳



右拳



把左刺拳和右直拳交替使出，就会了解其速度上的差异了.

脚

左：× 右：○

×键和○键分别控制左右脚。但是，与拳相反，右脚的速度要比左脚快。

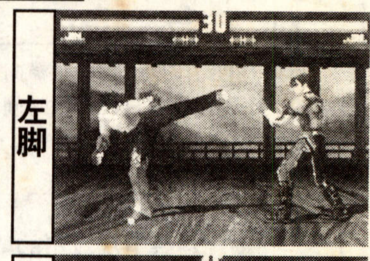
左脚是用来旋踢和前踢的。平时是用来进行上段攻击的，像艾迪那样进行中段攻击是一个例外。

右脚是高踢，速度和威力都胜过左脚。制止对手的连续技，或自己发挥别的招数时很有用。

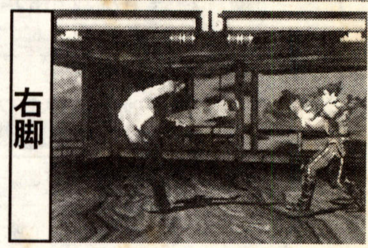
吉光的“リバースサイドキック”和仁的“霞蹴”是例外。“霞蹴”比高踢速度慢，可是，威力大，可击倒对手。

◆右高踢比左踢更具威力。

左脚



右脚



仁的右踢是固有技“霞蹴”。威力强大，可击倒对手

前进与后退

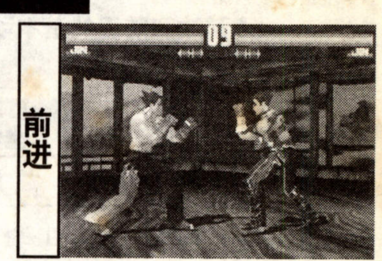
前进：⇨ 后退：⇦

方向键向角色正面的方向按为前进，向右按为后退。

拳是攻击的基本，前进和后退为步法的基本。单纯的移动可调整自己和对手的距离。后退时可进行防守。

◆后退可兼作防卫

前进



移动分前进和后退二种。后退的同时进行防卫是“铁拳”的常识

前进步与后退步

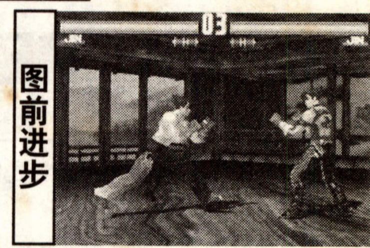
前进步：⇨⇨ 后退步：⇦⇦

方向键横向连按就可以前进、后退。这可用来调整自己与对手的空当。有些连续技、组合攻击则必须与前进步、后退步结合使用。

注意：后退步时不能象后退那样进行防卫。

◆用轻微的前进步，可调整自己与对手的空当，也可与连续组合技结合使用。

图前进步



要完全掌握实用性极高的进前步、后退步

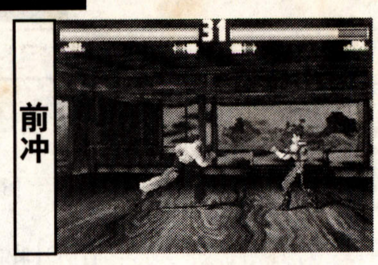
前冲

⇨➡or⇨⇨➡

与对手的距离过大时，可横向按方向键2 ~3 下，就开始前冲。最后的一下要按住不放，否则时间过短就不能进行前冲。

前冲还会与其它的招数连用。

◆前冲是下次攻击的前奏。



前冲之后可使出各种招数的

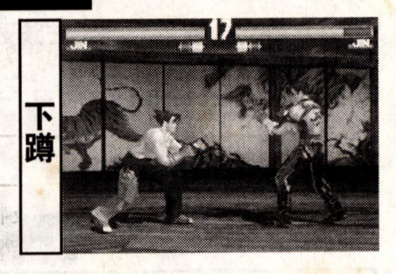
下蹲

下蹲后退：⇙ 下蹲：⇩ 下蹲前进 ⇘

方向键向下按，角色就会下蹲，如果向斜下方按，角色就会下蹲前进或后退。下蹲前进或后退时也能展开攻击，具体情况以后再介绍。

下蹲可躲过对手的上段攻击，如果把方向键按向右下就会处于防卫状态。

◆进攻和防卫的基本动作。



在实战中要灵活使用下蹲或站立

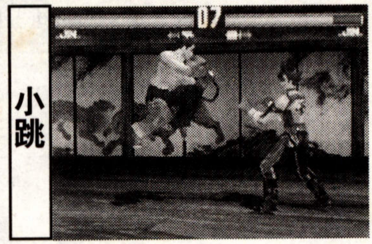
跳跃

后跳：↖跳跃：⬆前跳： 前方小跳跃：↗

方向键向上按可使角色向上跳跃。或向斜上左、右，角色便向前、后跳跃。轻按一下键可向前小跳跃。

跳起后着地时可发动攻击，并且各种攻击因使出的时间不同而不同。详细情况参照跳跃攻击。

◆跳跃和小跳由按住方向键的时间而决定。



平时常用小跳跃发动攻击，因为这样空当小

横移动

内：⇧ 外：⇩

“铁拳3 ”中新加入的动作是向内、外移动。如果长时间按键就会变成跳跃和下蹲。所以要尽量轻按。

这样可躲开对手的攻击。躲避的只能是直线攻击，对于旋转踢那样的大范围下段攻击就躲不开了。角色不同，移动的范围也不同，对于体格庞大的角色，就很难躲开敌人的基本攻击。

横向移动相连的指令技很多，如果结合使用会使战斗的范围大大扩大。

◆躲避对手攻击后，可展开侧面攻击。



轻按方向键后，就可以向外移动了

防卫

站立防卫：⇦　下蹲防卫：

使对手攻击无效的动作就是防卫。由对手发动的攻击方式不同来决定站立防卫或下蹲防卫。在对战中不能准确判断对方的进攻方式，就无法进行防卫。

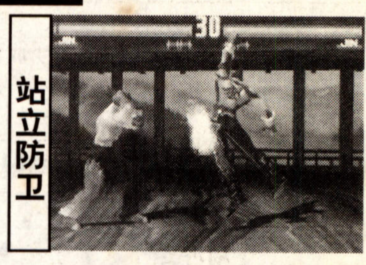
初玩者大多是只疯狂地进攻不知道防卫。虽说进攻是最大的防御，可这样无法提高招数。首先要分清防卫和进攻。

防卫中有站立中止防卫。即站立时不按方向键的防卫和下蹲状态的防卫。

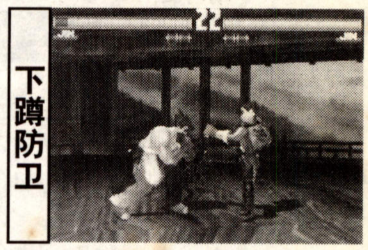
中立防守对敌人的组合攻击不是十分有效，并且在接近战时，用普通防卫比较好。

◆良好的防卫，会使实力提高一级。

站立防卫



下蹲防卫



迅速判断对手的攻击方式，采用站立或下蹲防卫

攻击的种类与防卫

攻击技有上段、中段、下段及特殊中段攻击4种，各自的攻击要分别用站立或下蹲防卫(见表)。

理论上如果正确地判断了对手攻击方式就可进行完美的防御，可是对手在实战时会使用几种混合攻击，要作到判断正确几乎不可能的，判断力也是实力的表现。并且还有许多不可防守的招数和破防技，所以组合使用各项技能，把防守融入进攻中就变得万分重要。

	站立防卫	下蹲防卫
上段攻击	○	○
中段攻击	○	×
特殊中段攻击	○	○
下段攻击	×	○

关于受伤

当受到对手攻击时，自己就会受伤。与人一样，当被击中头和下腹部时，受到的伤害就重，当击中手、脚时，受到的伤害就轻。

知道这些就会使人用小心谨慎的步法进攻或后退了。

下蹲防卫



击中敌人要害部位后，可发挥最大威力

打击技

打击技的范围很广，但主要是由跳跃攻击和站立攻击组成，接着可用破防攻击和不可防守攻击。最后可发挥多招数的组合连续攻击。下面以这个顺序来说明一下打击技。

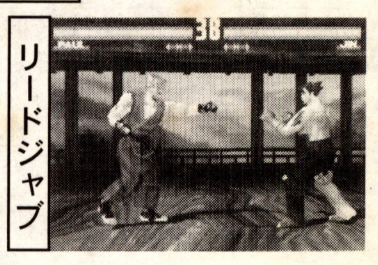
站立攻击

站立攻击：站立时按攻击键　前进攻击：前进时按攻击键

不按方向键时按攻击键，这时使出的招数就是站立攻击。这是最基本的攻击方法。

这里要补充的是前进攻击。前进攻击是按住方向键后同时按拳或脚键。

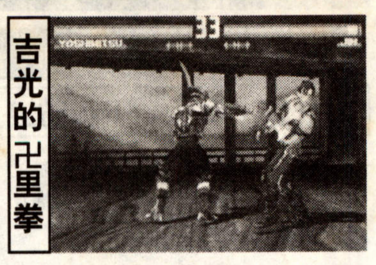
リードジャブ



根据各位角色的不同，其攻击范围和攻击力也会有很大变化，有时会成为极厉害的攻击。

有些角色的前进攻击会转变成固有技，例如吉光的右打会变成“卍里拳”。艾迪的左踢变成“エスパーダ~逆立ち”。

◆站立攻击再加方向键，威力就会巨变



前进攻击对于某些人来说会变成固有技

下蹲攻击

下蹲状态时按攻击键

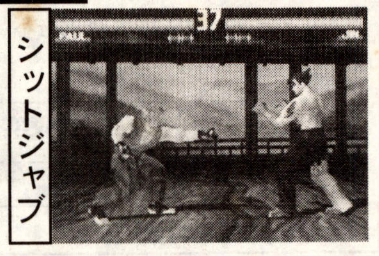
在下蹲状态时，按拳或脚就变成了下蹲攻击。下蹲攻击时不能击中敌人上段，所以要与别的攻击配合使用。下蹲时也要注意防守。另外，攻击力在下蹲后会降低，也无法进行横移动。

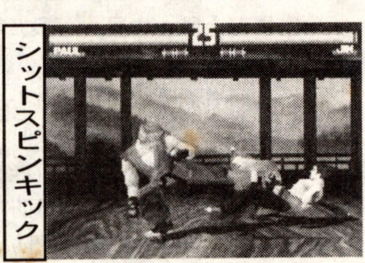
关于拳和脚与站立时的情况大至相同。即左拳和右脚的速度快，可破坏对手的组合攻击。

下蹲左踢，俗称下蹲旋转踢，可攻击被击倒的对手，在追击被打倒的对手时，是战略中的基本。要在用的时候马上出手或出脚。

下蹲状态时的脚攻击为下段攻击，少数的拳会变成特殊中段攻击。

◆严密防守后再攻击是最适用的方法。





下蹲左踢是最简单的追击技

下蹲途中攻击

从站立变为下蹲时按攻击键

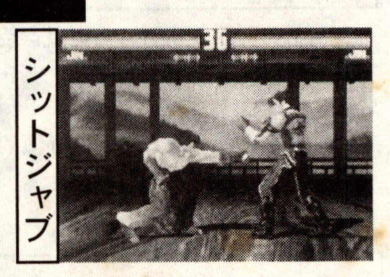
从站立状态改为下蹲时，可以同时按拳或脚，发起攻击。这就是下蹲途中攻击。

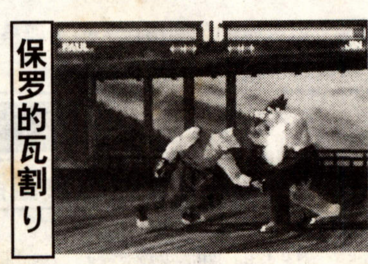
看起来和下蹲攻击一样，可是招数的效果却大大不同，攻击力并不很强，主要是在站立转换成下蹲时来牵制敌人。

根据角色不同，可使出固有技。例如保罗的右拳会变为“瓦割り”。

由不同的角色通常技变成固有技的人很多。大部分的操作都一样，只是技名不同。

◆虽没有太大的作用，但可牵制敌人。





保罗的左拳变成固有技。

站立途中攻击

从下蹲到站立过程中按攻击键

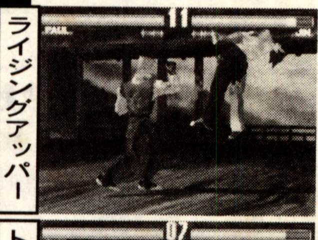
站立途中攻击与下蹲途中攻击相反。从下蹲到站立途中按拳或脚。

从下蹲防卫对手会变成站立攻击。基本战术是使用右拳。右直拳击可把对手打飞(浮技)，之后再发动空中连续攻击，有些人是用左拳将对手击飞。

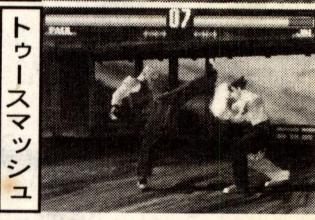
还有一个招数。右踢可变成猛踢。在空当很小的时候发动攻击，击中后再快速追击。这和下蹲刺拳结合使用很有效。

站立途中攻击也可和组合技组合使用。一定要找出适合自己的组合技。

◆站立途中攻击可与各种组合技连合使用.



ライジングアッパー



トゥースマッシュ

站立途中可使出各种组合技

前冲攻击

前冲正向前面说过的那样，在跑动中接触敌人，跑动时按攻击键就可进行攻击。对手被弹飞后，可进行前冲追击，有效性极高。

由于按键不同，攻击的种类也会发生变化。

撞击

3步前冲后接触对手

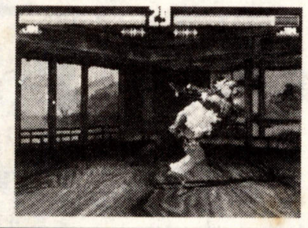
前冲时接触对手就是撞击，前冲后马上撞上对手不行，只有跑3 步以上碰上对手才是撞击。撞击后就会压在对方身上，可继续进行猛击。



不能防卫的无敌肩部攻击

跑4步以上撞击敌人

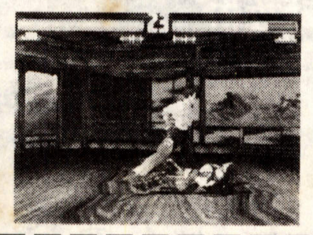
跑4 步以上撞击敌人就成为无敌肩部攻击。从字面上就可知道这是无法防卫的招数。如果对方发动攻击时，只有跳起躲避攻击。



脚踩

4步以上前冲后撞倒敌人

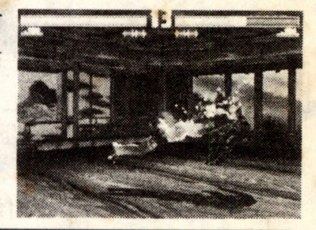
当4 步前冲后，能撞倒敌人就会变成脚踩。用横转可躲开脚踩。



飞起攻击

3步前冲后按2个拳键

跑3 步以后，同时按2 个拳键，这时就会撞向对手，进行飞起攻击。击中后会使对手倒地，对手如果防守就会进入僵硬状态。

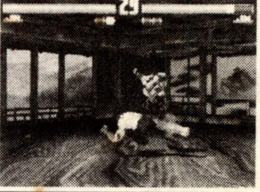


前冲滑步

3步前冲后按右脚键

跑3 步以上，按右脚键，就会使出前冲滑步招数。因为是下段攻击，所以击倒敌人后也可以用它追击。如果与中段攻击的飞起攻击配合使用，那么就可以置对手无死地。

吉光和KING的操纵相同，招数分别为“吹雪”和前冲踢。

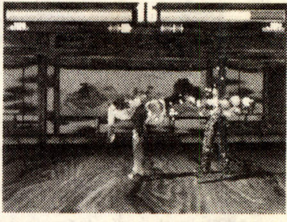


前冲暴裂踢

前冲时按左脚键

在跑动中按左脚就会使出飞踢。与飞起攻击一样是中段攻击，并且与前冲滑步结合使用更好。

吉光和ＫＩＮＧ没有此招，是有些角色的固有技。



◆前冲攻击时要考虑步数　　**◆骑在对手身上后会发挥更大威力**

跳跃攻击

跳跃分小跳跃和跳跃两种，并且2种都可以和拳、脚组合进行攻击。

通常跳攻跃击

跳时按攻击键

跳跃时按攻击键，并且因按键时机不同，招数也发生变化。具体的有以下4个阶段，跳跃后、在顶点附近、下降中、着地时。

拳攻击时与脚相比，威力弱，着地后僵硬的时间长。

脚攻击时，下降时的攻击和着地后的攻击威力强大。这2个攻击会给敌人造成巨大压力。

◆跳跃攻击空当很大，使用时要注意了。



"ジャンピングローソバット"蹲跳踢可击倒敌人并追击

小跳跃攻击

小跳跃时按攻击键

小跳跃攻击可与4个时段和拳、脚组合使用。与通常攻击相比，小跳时出手快，右拳的击倒术成功率也高。

脚攻击时，右脚的踢飞术效果不错。出手速度快是最大的特点，要注意吉光没有踢飞术。

◆如果追求命中率的话，小跳跃是最适合的。



保罗的右飞天脚，脚法与"ライジングトゥーキック"相同

后转身攻击

背对对手发动攻击

当角色背对对手时，按下攻击键，角色就会使出后转身攻击。这时用跳跃攻击也可。

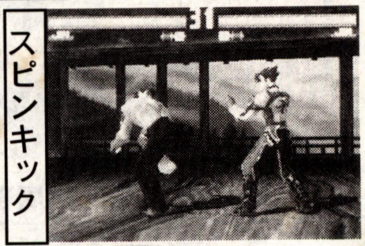
后转身攻击的特点是没有左右差别，无论那一个拳或脚都会使出相应的招数。

转身跳跃攻击中右脚可把对手打飞，比较有效。左脚只能实施中段攻击，无法把敌人打飞。

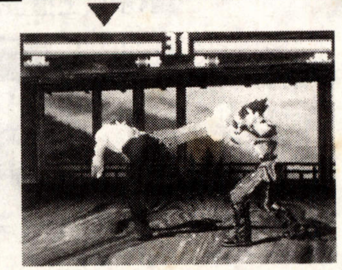
转身攻击对于有些角色来说是固有技，"铁拳3"中也增加了一些新的转身攻击和投技。

"铁拳3"中有许多角色会自动地背向对手，这时候很容易受到致命的攻击，可马虎不得。

◆背对敌人时正是转身攻击的良机。



▼



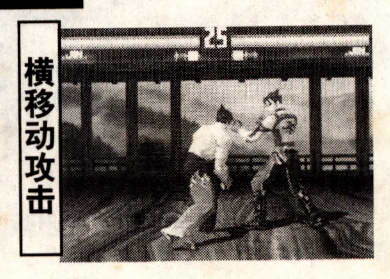
攻击力高、速度快的上段攻击。应与下段和跳跃并用

横移动攻击

横移动前面已经介绍过了，横移动攻击就是从它派生出来的固有技。

如果光进行横移动，最多只能给对手小的打击，构不成危胁，时间长了，自己也会受害。主要战法应是诱使敌人使用直拳，之后用横移动躲开，再攻击敌人侧面。

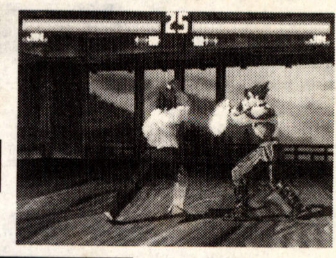
横移动攻击有横移动时发出的打击技和移动到对手侧面后实施的投技两种。在双方比较接近的状态时，连续横移动2次就有可能绕到对手的



后面。这时可从背后实施投技。

艾迪在战斗时不断地左右晃动，因此，他不容易迂回到别人旁边，相反，别人也不容易用横移动对他发动攻击。

◆掌握横移动攻击后，就可发动立体攻击了。



预计对手要发动直线攻击时，就可以使用横移动攻击

破防攻击

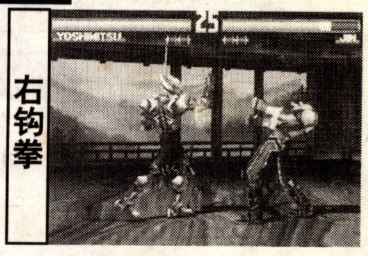
↘+攻击按键

把方向键 和攻击键同时按就可使出中段破防攻击。如果攻击命中，对手就会被打得踉跄，之后可继续发动其它攻击。

右手上钩拳的威力强大，是可以把对手打飞的浮技。这个招数操作简单，威力强大。不过艾迪和凌晓雨的右钩拳不能把敌人打飞。

◆右钩拳对付空中组合技是再适合不过的了。

右钩拳



破防攻击的代表右钩拳

不能防守技

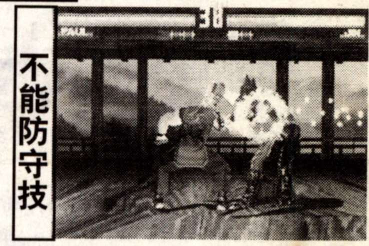
字面上就可理解，这是使敌人无法防守的招数。攻击力也不弱。

有人会认为，如果连续使用不能防守技不就可以轻易取胜了吗？实际上，这是不对的。不能防守技活动范围大，输入指令后手脚会发光。对手察觉到以后会躲避攻击，这样，不能防守技就会失败。如果想用不能防守技只能等被打倒后的对手，起身后再实施。

不能防守技使出时手脚发光的现象与集气比较相似。可不要搞错了。

不能防守技因角色不同，操作方法也不同，招数种类也不多。这属于固有技，所以要参照招数表。吉光的不能防守技有许多种。

不能防守技



保罗的“万圣龙王拳”是不能防守技的一种

◆活动范围大是负面因素，但威力强大。

组合技

把招数组合起来发动连续攻击就是组合技。组合技的场面华丽，招数复杂，是“铁拳3”的精髓。

组合技大至有3种:

首先是“固有技”，即输入指令时角色使出基本动作以外的高难动作。

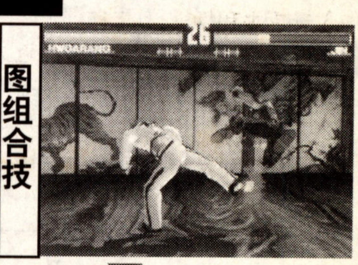
第2个就是10连技。连续发出10次强力攻击，是“铁拳”迷们最喜爱的组合技。

第3个是“空中组合技”，用来连续攻击无防备的对手。需要什么样的招数组合要由自己决定。

任何组合技都需要正确输入指令，掌握合适的时机。当对手被组合技打飞时，要用前进步追击，这时需要发挥基本招数的威力了。

◆组合技的关键是输入指令的时机。

图组合技





用脚快速追击对手。可先从简单的组合技学起

10连技

"铁拳"迷们对此已经是熟知的了吧。10连技就是连续10次的攻击组合在一起的组合攻击。每个角色都有1 0 连技。其中，招数又因人而异，在什么时候施展攻击和指令输入都十分费事，不过想到它的无敌威力，这一切都应该完全掌握。

10连技中有可被对方阻止的防守点。守的一方如果记住了防守点就可以对付10连技的进攻了。



掌握防守点后，就可阻止住对手的10连技

◆攻守双方都需要了解

空中组合技

组合技中最引人注目的当数空中组合技。前面提到过浮技，空中组合技就以浮技为开始。当对手在击飞时，我方可连续施以第2 、第3 攻击，使敌人受重伤。（　　浮技是属于单发技，严格说来不算在组合技之中。）

与10连技相比，不易受到反击，即使空当很大也无所谓，但需要相当的技术。如何追上飞起的对手是个关键问题。主要应用前进步或边前进边进攻。

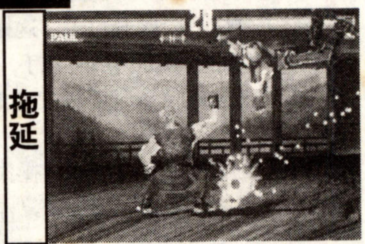
先把对手击向空中，之后再进一步展开攻击

◆把对手打飞是一切的一切。

拖延

拖延是"铁拳3"新加入的系统。击中对手2 次以上后，可使对手反击的时间延时。

对手在受到攻击后的各种反应被打乱，选择不出应进行那种反击。不过有时用过了头，会使自己的组合技也停止。



与招数高超的高级对手对战时很有作用

◆拖延的时间由招数的不同而不同。

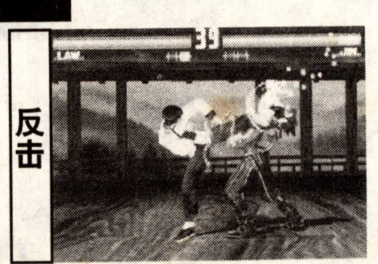
反击技

反击技就是当对手攻过来时，反击击中对手。

这时给对手造成的伤害要远大于平时的伤害。但是反击的作用不止于此。有时，发动组合技之前必须先进行反击。因此，反击的重要性很高。

事实上，决定反击是相当困难的事。平时没有什么可练习的招数。

不过这次用新招数的"铁拳3"反击变得容易了。



掌握了反击才会发挥其派生技

集气

"铁拳3"的集气方法是同时按下4 个攻击键。这时如果按方向键就会取消集气，所以要尽量使方向键保持不动。

集气成功后，身体上会发生前兆，这时攻击对手命中后的效果与反击是一样的。即使防守也会受到伤害。

不过集气也要承担一定风险。首先是集气时处于无法防守状态，这时容易受到攻击，所以先把对手击倒后，再集气才会比较安全。



上图为集气途中。集气后拼死一击

◆风险很大，可作为大逆转和反击的组合技使用。

投技

投技是同时按右键(△ + ○)和同时按左键(□+ ×)，还有固有技及有关投技的连续技和组合技。与打击技相比操作很难，不过一发的威力极高。想提高技术的人一定要掌握各种投技。

共通的投技

□+× 或 △ + ○

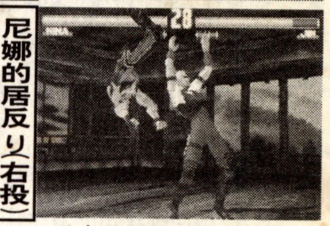
同时按左键(△ + ○)或同时按右键(□+ ×)就会使出投技。

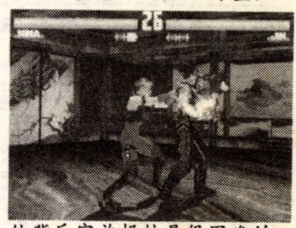
投技中要注意对手必须进入"抓"的范围。"抓"就是伸手抓住对方，如果输入指令成功就会施展出这个动作。"抓"中后就会变成投技。

打击技中，只要输入指令成功，就会施展出招数。可是投技中，正确输入指令也不会完全成功，只有抓住后才能成功。平时，下蹲的人和离得太远的人都不容易抓到，因此，什么时候用投技要精确地判断。固有技中的投技也一样。

当对手防守的时候是不能抓住的。

◆"抓"住后方可用投技


图尼娜的四方投げ(左投)

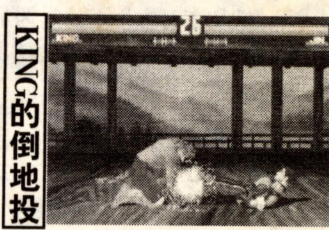

尼娜的居反り(右投)

图中是尼娜的2 个投技，并且2个都是以"抓"为重点

投技的种类

投技因对手的位置不同而不同。分对手正面时、侧面时、背后时3种。

基本上正面时用投技的机会最多。可是攻击力在3种中最低，从前面也不容易抓住对手，容易受到攻击。从侧面和背面使用投技则需要改变位置(例如: 横移动)，完全掌握投技是很困难的。


从背后实施投技是很困难的

固有投技

所有角色都有输入特殊指令的特殊投技。对于擅长投技的角色，招数也极为丰富。

特别是KING，他在倒地时能使出倒地抓住对手的倒地投，下蹲时抓住对手的下蹲投，对下蹲时躲避其投技的对手的连续投。

K I N G 还有组合攻击技。例如"ワンダフルメシカンコンボ"或"ベルウッドスペシャルコンボ"。玩家也可用KING一试身手。

◆强力的指令投及组合投华丽夺目。

KING的倒地投

KING可抓住下蹲或倒地的对手实施投技

防投术

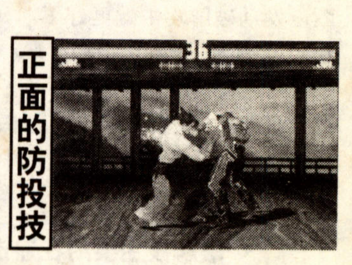
正面来的投技：□(左投)　△(右投)

侧面来的投技：□(从左面被抓住)　△(右面被抓住)

指令投技：与投技相对应键

作为防投技手段，可采用下蹲或后退步来摆脱"抓"。还有当自己被敌人抓住后，可使用"防投术"。

正面来的投技，如果是左投就可按左拳键，右投用右拳键。摆脱侧面来的投技，被对手在左面抓住就用左拳，在右面抓住了就用右拳。这


正面的防投技

与正面不一样，所以使用时不要慌乱。

指令投有些复杂。基本是按下对手使用投技时的相同按键。

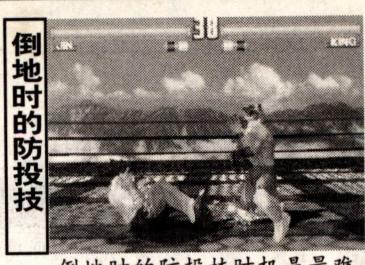
按键需要掌握一定的时机。这是很重要的，投技不同，按键的时机也不尽相同，错过了时间就不能施展防投技。

正面上输入指令时还可以，可在侧面输入防投技指令的时间极短，反映慢了就无法使用防投技。一般是被对手抓住后马上就应当输入指令，并且必须在被抓住后实施投技的范围内输入指令。对于对手经常使用的投技，一定要记牢反投技时的时机。

对于有些背后投是没有防投技的，所以要用后退步躲开进攻。

◆防投的时机与投技相反

倒地时的防投技



倒地时的防投技时机是最难掌握的，要在2人对战时经常练习

返技

受到对手的上段攻击和中段攻击后，把攻击再反弹给对手的“返技”。

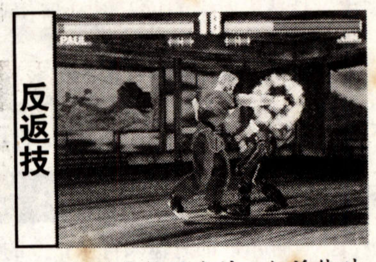
只有仁、保罗、KING、尼娜4人可使用此技，指令为←□+×和⇐△+○等。可是固有技之间有细微的差别。具体情况再看指令表。

返技的攻击力要大于对手所给自己的攻击力。可是要正确地作出判断，掌握好实施返技的时间是很困难的，如果动作太慢，自己就会处于无防卫状态，因此，实施返技也要冒一定的风险。

与使用连续攻击的对手作战时，用返技比较有利。对于使用组合攻击的对手，容易判断其攻击方式，所以用返技会有意想不到的效果。

◆关键是掌握对手的攻击时机

返技



返技的威力比对手大

反返技

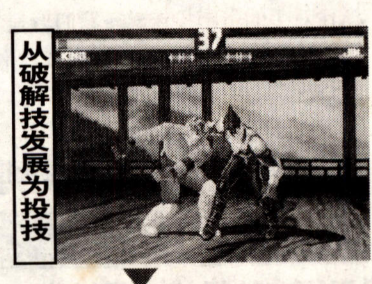
反返技是用来对付返技的技术。

输入指令需要遵照一定的规则，当敌人反自己的左拳、左脚时，要按→□+×，敌人反自己的右拳、右脚及双拳攻击时，要按→△+○。既分别对应自己发起攻击时的左右。但是对付保罗“崩拳”的时候要用△+○。

时机是在对方用返技时为最好，这需要在瞬间输入指令，如果不完全看懂对方的进攻。就很难反击。也可以考虑诱使对手使出返技，自己再进行追击。

◆诱使敌人用返技，自己再用反返技。

反返技



判断是很困难的，但诱使对方先发招就好办多了

破解技

“破解技”听起来象是没有进攻的返技。实际上是破解对方的招数，不但使自己不能受伤，而且还使对方的状态发生混乱，可趁机追击。

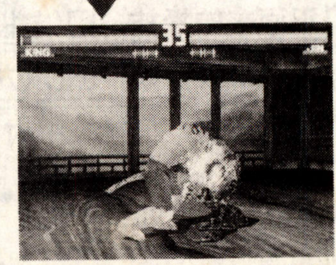
因为从对方的一个招式不能迅速作出判断，能判断准确的是当对方反复用拳或脚的时候，如果诱使对方发动某种攻击，自己再迅速作出判断，发动破解攻击就更好了。如果成功，那么自己会比对手移动得更快，可一下子把局势扭转过来。

使用破解技主要是那些没有返技的角色。其中凌晓雨和罗可发挥上段、中段、下段的破解技，花郎、尼娜、KING、吉光只有下段破解技。

雷武龙的虎形拳对上段、中段。豹形拳下段的破解技，姿势不同，段位也不同。

◆破解技主要用在追击时候。

从破解技发展为投技



如果不会投技的人可以先用破解技，再用投技

关于倒地时的功防

被打倒时最重要的就是站起。

倒地

角色会被特定的招数打倒。游戏系统最先设定了打倒对手的条件。例如攻击力高的招数、下段攻击和不可防守技等。

其他的还有反击时击中对手，跳起后踢中对手，都可将其打倒。

倒地状态有4种，由受到何种攻击而定。

◆能否倒地是由自己受的攻击所决定的。

仰身(脚侧)

最一般的倒地姿势，头离对手较远，容易躲避危险

仰身(头侧)



从起身后的情况来看容易从背后受到攻击，是很危险的情况

俯身(脚侧)



倒地后自己不横移的话，就看不到东西，这时起身时，要注意起身的方向

俯身(头侧)



起身后不会背对对手，可是头离对手太近，是很危险的一种状态

安全跌倒法

内：倒地瞬间△或□　　外：倒地瞬间○或×

“铁拳3”的新系统是安全跌倒法。虽说是可以防止倒地，但不是不倒，而是倒地后马上的安全起身。

操作十分简单，只要在倒地瞬间按拳或脚键就可以了。拳键是自己在画面内侧倒地时，脚键是自己在外侧倒地时。时机的要求非常严格，不过可以用连击键来解决。

安全跌倒法



在跌倒的瞬间按拳或脚键。连打也可

防倒术的例外

基本上安全跌倒法对打击技很有效。可也有例外，有时对于打击技不起作用。例如角色被打飞时，旋转下落时，或摔倒时。

有时用投技也可作为安全跌倒法。例如，仁的“超ばちき”，罗的“ドラゴンニー”等看起来是打击技，但可作为安全跌倒法。

◆安全跌倒法是需要不断按键才会成功的。

安全跌倒法的例外



有时也无法用安全跌倒法

起身

受到攻击后迅速起身的方式有5　　种。可根据自己的要求来选择。是起身后攻击或起身后接近对方的方式。在起身或下蹲变为起立后应该按下　键。这样，在起立后马上进入防守状态。

严格地说，只用横转无法起身。例如，俯身会变为仰身，仰身会变为俯身，主要用于倒地攻击和前冲攻击中。

◆根据状况不同选择起立方法

前转	后转	横转(画面内)	横转(画面外)
➡	⬅	□	⇩+△

快速恢复

站起的时候　△

倒地之后不会马上起身。倒地后有一段僵硬(失控)时间，过一会才能站起。当然对方会抓住这个时间发动进攻的，所以尽量缩短僵硬时间，躲避危险所需要的就是快速恢复。

可以和别的按键共用，按下之后会很快恢复，所以要尽量记住。

起身



起身有6种模式，具体用那一种要根据作战而定

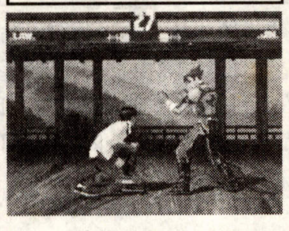
当场起身

↖ or ⬆ or ↗

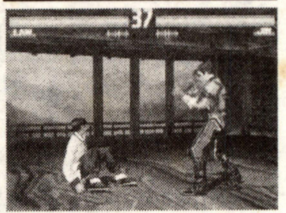


下蹲起身

↙ or ⬆ or ↘



快速恢复



为了躲避击倒后敌人的连续攻击，需要用快速恢复，马上起身

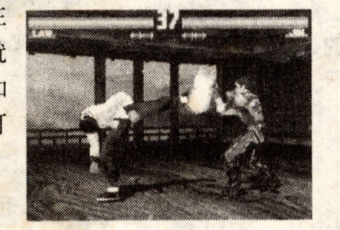
起身攻击

起身攻击的基本是中段踢和下段踢。这2 种攻击方法是所有起身攻击都具备的。可是因起身方法和跌倒时状态的不同，效果和速度方面也有细微的差距。除基本脚以外，靠输入指令的攻击也不少，以下开始逐个说明。

起身中段脚

○

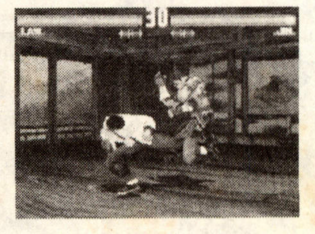
跌倒后，连按右脚键就会使出边起身边进行中段脚的招数，如果想在前转和后转中使用，就请按前转和后转键。如果完全击中对方，也可能把对方打倒。



起身下段脚

×

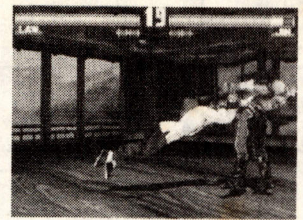
跌倒后，连按左脚键就会使出起身下段脚。这也属于脚攻击类，如果击中敌人，也能将其击倒。不过与中段相比，攻击距离较小，要仔细估算好距离后，再出脚为好。



前转飞刺十字击

前转时⇨⇨□+△

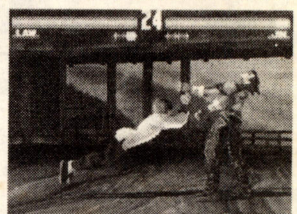
前转中按方向键⇨⇨□+△，这时在飞向对手时会发生十字击。如果击中对手，会把对手打倒，对手进行防守也会被打得踉跄。不过，在前转时受到攻击就会把此招给破掉。



后转飞刺十字击

后转时按⇦⇨□+△

攻击力和效果与前转大致相同，不过时机很难掌握。并且后转后，与对手的距离变大，有时会击不中对方。可是，在站立时突然给对手一击，会受到意想不到的效果。不过雷武龙、凌晓雨、花郎三人不能用此招。



弹踢

倒地后⇦⇦□+△

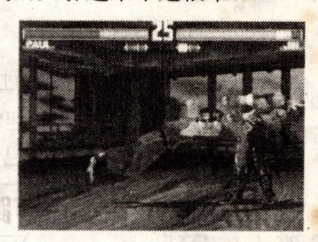
从后转时弹起，双手撑地两脚飞踢。攻击距离大，很容易命中对手，但是动作过大，容易被防守，遭到反击的可能性也大。注意，雷武龙、凌晓雨、花郎三人不能使用。



弹起十字击

倒地后⇦⇦×+○

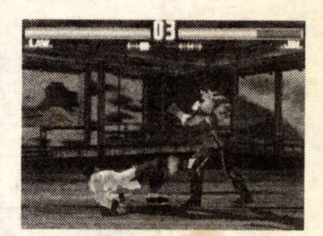
只有保罗和吉光在发动弹踢时会变为弹起十字击。击中对方后，会将其击倒，不过动作过大，对于技术高的人躲起来不是很难。



起身牵制踢

倒地后⇩○(or×)

这是本作的新攻击法。与别的攻击不同，在倒地时就可发动攻击。攻击距离短，但速度快，可破坏对手的追击。



关于撞击的攻防

大家还记得在前冲攻击中介绍过的撞击吧。这里再介绍一下由撞击派生出的攻击和防御。

骑在对手身上发动攻击

撞击成功后，我方会骑在对手身上，这时可用拳攻击或关节技。

连续攻击时要注意的一点是在使用“腕拉十字固”和“膝十字固”等关节技时，连续技会在那时停止。所以，开始应用撞击拳，这以后再与十字固招数相连，达到连续攻击的目的。

并且，撞击拳可以选择出拳的左右手，二手分别有一击(3连击)和二击(2连击)的招数，共有4种方式，最多可连打5拳。

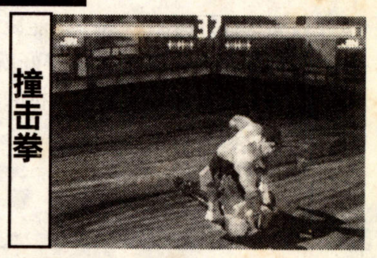
可是，骑人攻击也并非无敌。选择时机，也可以摆脱对方的骑人攻击。因此，每次不要都使同一方法发动攻击，要选择各种方法迷惑敌人，攻击才会成功。

撞击拳对于全体角色都是一样的，但“腕拉十字固”只有仁、保罗、KING、尼娜可以使用，“膝十字固”只有KING、尼娜可以使用。

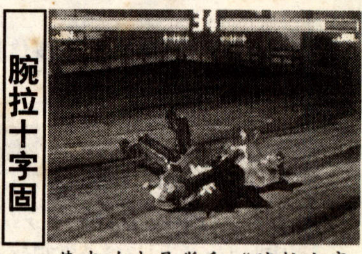
吉光无论用什么指令都是用剑刺对手。只有保罗会使用固有技“闇云缔め”。

◆骑人攻击时要把4种方式混合使用。

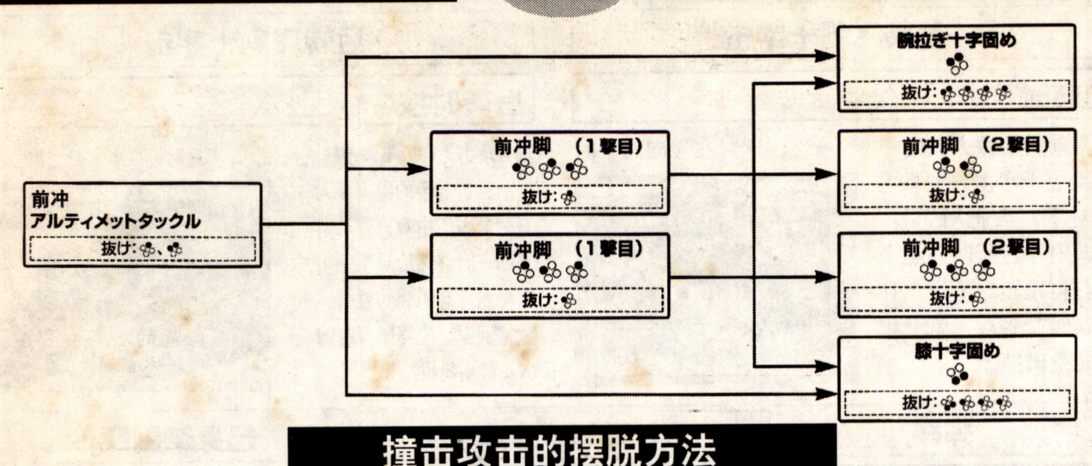
撞击拳



腕拉十字固



基本攻击是拳和“腕拉十字固”、“膝十字固”，有些角色还有固有技



撞击攻击的摆脱方法

撞击攻击的摆脱方法表中标有“拔け”的标记处。现在来说一下时机问题。

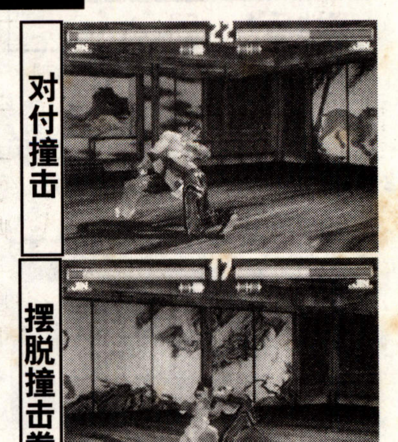
首先是从撞击中脱身，这时脱身的时机有两种。一种是受撞击的瞬间，这时输入△键，对撞击就可以回避开了，错过这个时机就应当输入△+□键。这时可以对撞击过来的对手进行反撞击。

对于撞击在对手发动一击的第1发和二击的第1发时。有机会脱身。方法是按下与对手相反的键就可以了。

关节技是被撞后同时按左右拳键，之后再连按左或右拳。

注意，从吉光的在串刺下无法脱身。

◆要把握脱身时机



上图是躲避撞击，下图为从撞击拳下脱身

返“腕拉十字固”和返“膝十字固”

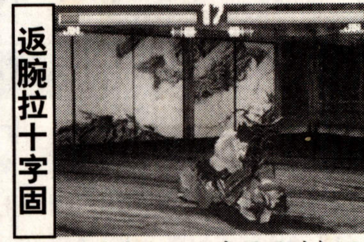
使用这项技能是用来对付会用“腕拉十字固”和“膝十字固”的角色。

“腕拉十字固”有4人，仁、保罗、KING、尼娜；“膝十字固”是KING和尼娜。

返方法和脱身法的指令相同。被撞后，首先同时按左右键，接着连按左键或右键。

只要掌握好时机，就一定能脱身。

基本上，如果时机掌握得好就用脱身术，否则就用反十字固。因此，不断地练习是掌握各种时机的最好方法。



脱身术和返十字固因时机不同分开使用

关于踉跄

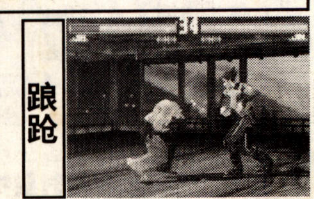
当角色受到某种攻击后身体就变得踉跄。“铁拳3　”中又进一步充实了踉跄的种类，并且有恢复方法，这可是一定要注意的。

踉跄

踉跄的种类有许多种。例如挨了右钩拳的向后仰，中了仁的“魔神拳”后边捂肚子边跌倒的惨状等。

踉跄时最危险的是容易受到敌人的追击，并且此时为不能防守状态。

◆踉跄是容易受到追击又无力防守的状态。



仁捂住腹部，慢慢倒下。从样子上就使人感到十分疼痛

踉跄的对策

踉跄的解决办法也因踉跄的姿势不同而不同。在身体向后仰时，把方向键向下按就可以了。这时我方角色会倒地，敌人也可能会施加组合攻击的第二次，第三次进攻。不过，玩家在倒地后可以使用倒地攻击来反击。

捂住腹部的踉跄。这时把方向键向对手的方向按，就可以从踉跄的状态中恢复过来。可是，对于仁的魔神拳”等攻击却无法恢复。

无法对付踉跄



对于某些角色的攻击，自己是无法解除踉跄状态的

◆踉跄用方向键来恢复

形意和姿势

指令技中有些是作出假动作来迷惑对方，之后再出手。“铁拳3”中这种动作大大增加。

雷武龙～五形拳

五形拳是模仿5　种动物，蛇、龙、豹、虎、鹤的形状而施展的拳脚功夫。由不同形状决定不同的招数，并且在作出形状时进行横移动。并且各种形状可与固有技结合使用，使用时有各种组合。











艾迪～横移动、倒立、坐

艾迪有横移动、倒立、坐等动作。各技之间能组合使用，并且以腿上功夫为主。







花郎～フラミンゴ

花郎的形是フラミンゴ单脚踢。并且可以双脚交替用フラミンゴ单脚踢。从这两个动作中派生出的各种招数也十分了得。



吉光～卍あぐら、地雷刃、无想

吉光是一位宇宙忍者。

他的“卍あぐら”是用来恢复体力的。“地雷刃”则是攻击力极强的武功。







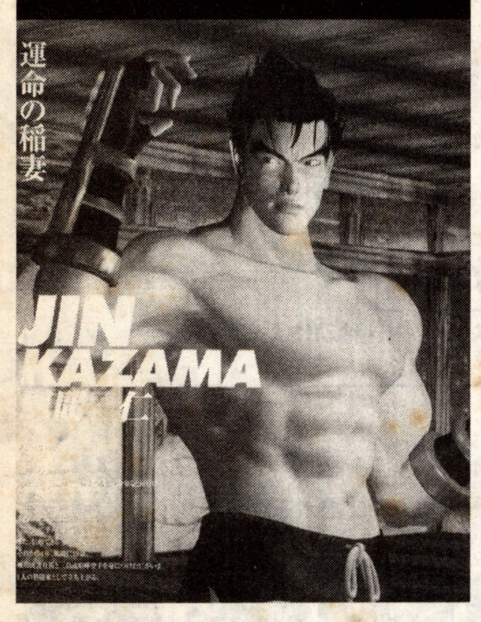
凌晓雨～凤凰の構え

凌晓雨的技艺中的“凤凰の構え”。并且从中派生出许多招数。从她的姿势上让人感到很可爱。

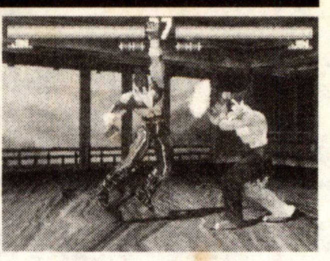


命运的闪电

风间仁



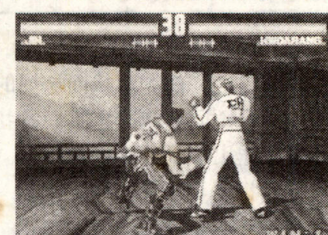
特征 从新手到高手

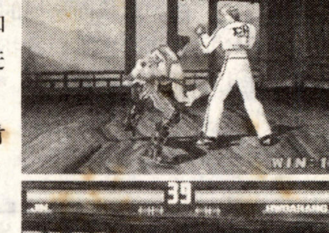


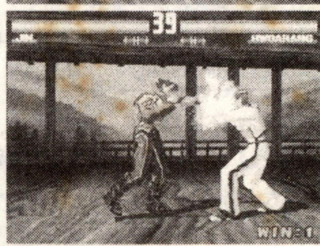
仁是“铁拳2 ”中三岛一八和风间准的儿子。因此，仁的功夫中可看到一八和准的风采。前作中一八和准都是不易控制的角色。本作中的仁可不是那样。仁的指令很简单，就是新手也容易掌握。但仁也有许多威力强大的招数，熟练掌握后仁也是位高手级角色。

基本战术1 活用上下摆动

仁的魅力在于用上下摆动来进行上下攻击。例如在“双拳连击(ワンツーパンチ)”和“鬼哭连拳”之中加入“风神拳”和“奈落払い”。“风神拳”和“奈落払い”的步法是一样的，对手将无法判断仁将使用那个拳法。“奈落払い”击中对手后，会将对手击倒，之后可以用“白鹭游舞”加“白鹭下段脚”还可以进行2选攻击。







＊2选攻击——同一组合技中，与下段和中段攻击相连，用那一个要依情况而定，这时对手无法进行判断，二者选一的情况下，对手只有进行防卫而不能进攻。

连续攻击时，对手无法判断出是“奈落払い”还是“白鹭游舞”，因此防守也不能专心进行。这时应进行连打后前进一步，中止“白鹭游舞”，使用投技。

如果对手看出了自己的行动企图，就会在击停我方的组合技之后，使用反击技。例如，开始用“双拳连击”和“鬼哭连拳”之后用“风神拳”和奈落払い”，敌人用小跳跃进攻，中止了“双拳连击”之后的“风神拳”。这时，我方应从“双拳连击”变为横移动，再反击来对付敌手。

一击后的横移动。可是对手如果不进攻，横移动就失败了

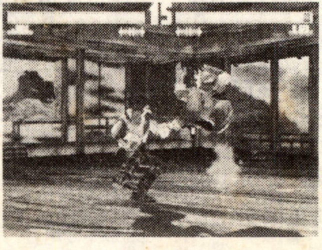
基本战术2 使用浮技



仁要是想把对手打飞，那么用“风神拳”和“罗刹门·贰”，比右钩拳有效。

“风神拳”的出手快，打中敌人后也可以将对手打向空中，可是不能将对手打飞。行之效的当属前进步钩拳，与对手有一段距离也会击中。利用这一特点可在对手攻击的间隙和对手起身后攻击时发动攻击。如果用“风神拳”将对手打起后(不是打飞)马上用前冲撞击或滑动攻击对手。

如果用“罗刹门·贰”把对手打飞，就必须使第3 发的钩拳击中对手。不过平时打钩拳时会被对手防卫掉。那么如何有效地使用“罗刹门·贰”？用“罗刹门·贰”打到第2发时，换用“奈落払い”，使对手防备下段攻击。连续几次，对手就习惯性地防卫下段了。这时再打钩拳，就可击中了。对于有此不易击中的技巧，可以使用心理战。



“罗刹门·贰”在途中改为“奈落払い”。“罗刹门·贰”动作后，输入“奈落払い”指令

风间仁的格斗类型



现代格斗技中最常见的就是空手，据说是起源于中国的拳法。

近来的说法是，空手源于江户时代的冲绳地区。当时，冲绳人民受岛津藩的残酷统治。岛津藩为了压抑人民的不满，实行剥夺别人武器的“刀狩”制度。可是人民通过广泛学习从中国传入的武术，再经过自身的发展变化，形成了空手道。

现在的空手道已经变成了一种体育运动，攻击范围受到限制，采用打中对手的瞬间停止打击的“暂停规则”。与此相比，三岛流喧哗空手是不遵守规则的。有点象江户时代人们创造的实战空手道。

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リードジャブ	♣	上	6
クロスストレート	♣	上	12
サイドハイキック	♣	上	25
霞蹴り	♣	上	30
リードジャブ	➡♣	上	6
鋼割り	➡♣	中	18
サイドハイキック	➡♣	上	20
霞蹴り	➡♣	上	30
シットジャブ	下蹲状态 ♣	特殊中	3
シットストレート	下蹲状态 ♣	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态 ♣	下	12
ローキック	下蹲状态 ♣	下	10
シットジャブ	下蹲途中 ♣	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中 ♣	特殊中	10
サイドローキック	下蹲途中 ♣	下	5
ローキック	下蹲途中 ♣	下	7
アッパーカット	站立途中 ♣	中	10
追い突き	站立途中 ♣	中	18
トルネードキック	站立途中 ♣	上	28
トゥースマッシュ	站立途中 ♣	中	13
逆突き	⇗♣	中	12
ショートアッパー	⇗♣	中	15
サイドキック	⇗♣	中	17
踵切り	⇗♣	中	10
スピンナックルジャブ	背对对手♣（或♣）	上	15
スピンキック	背对对手♣（或♣）	上	25
シットスピンナックル	背对对手⇩♣（或⇩♣）	下	10
シットスピンキック	背对对手⇩♣（或⇩♣）	下	12

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
旋蹴り	接近♣	投技	10,20
雷	接近♣	投技	5,8,17
天秤投げ	左侧接近对手 ♣或♣	投技	12,19
両肩捻	右侧接近对手 ♣或♣	投技	40
胴返し	背后接近对手 ♣或♣	投技	60
背中向きからの投げ掴み	背对对手♣或♣	投技	
超ぱちき	接近⇨➡♣	投技	33
アルティメットタックル	⇩（或⬋）♣	投技	5
闇雲	撞击中 ♣♣♣♣♣	投技	5.5.5.5.5
腕拉ぎ十字固	撞击中 ♣	投技	25
腕拉ぎ十字固	闇雲三発め后♣	投技	5.5.5.25
櫓崩し	⇩⇗⬅♣	投技	35
白山	接近して⬉♣	投技	38
上・中段返し技	⇦♣（或⇦♣）	返技	

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ワンツーパンチ	♣♣	上、上	6,10
空斬脚	⇨⇨⇨♣	中(防卫不能)	30
踵落とし	站立途中♣♣	中、中	13,21
閃光烈拳	♣♣♣	上、上、中	6,8,18
破砕蹴	♣♣	中	25
風神拳	⇨☆⇩⬋♣	上	25
雷神拳	⇨☆⇩⇙♣	中	35
雷神拳中段脚	⇨☆⇩⬋♣♣	中、中	35,20
雷神拳下段脚	⇨☆⇩⬋♣♣	中、下	35,12
奈落払い	⇨☆⇩⬋♣♣	下、中	15,15
鬼哭連拳	♣♣♣	上、上、上	6,10,18
双角	站立途中♣♣	中、中	10,15
左踵落とし	⇨⇨♣	中	23
鬼神滅裂	⇦♣	防卫不能	40
真·鬼神滅裂	⬅♣	防卫不能	80
螺旋幻魔脚	⇙♣♣♣♣	上、下、下、中	25,15,12,25
踵切り	⇗♣♣	中、中	10,16
魔神拳	⇦➡♣	中	18
羅刹門·壱	⇦➡♣♣♣	中、中、中	18,14,24
羅刹門·弐	⇦➡♣♣⬋♣	中、中、中	18,14,15
鋼割り	⇨♣	中	18
胴抜き	⇨⇨♣	中	27
鬼八門	⇗♣♣	中、中	10,16
弐門双脚	♣♣♣♣	上、上、中、中	6,10,25,30
弐門双脚·改	♣♣♣⇨♣	上、上、中、中	6,10,25,10
追い突き	站立途中♣	中	18
膝鋼	⇨♣	中	12
鬼風門	♣♣♣	上、上、中	6,10,12
白鷺遊舞	♣♣♣	特殊中、上、上、中	5,10,10,21
白鷺下段脚	♣♣⇩♣	特殊中、上、上、下	5,10,10,14
鬼殺し	横移動中に♣	中	16
鬼首落し	⇨♣	上	35
霞蹴り	♣	上	30
紫雲二段蹴り	⬇♣	特殊中、上	5,20
金剛体	⇦♣	特殊防卫	
気合い溜め	♣	特殊動作	
骸割り	⇙（或⇧或⇘）	中	前30,上28,後20

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングキック	倒下恢复时⇦⇦♣	中	20
横転からスプリングキック	横转时⇦⇦♣	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇨⇨♣	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后，前转中⇨⇨♣	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇦⇨♣	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后，后转中 ⇦⇨♣	中	15
牽制起き上りキック	倒下恢复时 ⇩♣or⇩♣	下	5

【跳跃攻击】

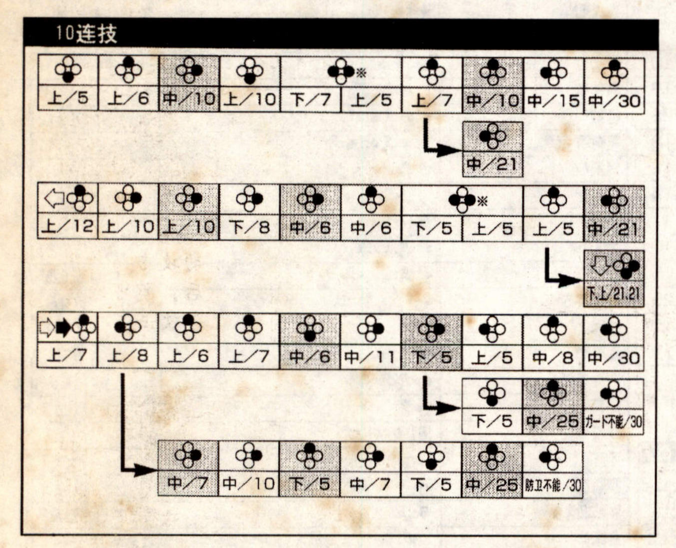
技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	↑(or↖or↗)跳跃后	中	12
ジャンプナックル	↑(or↖or↗)空中	中	15
ジャンプナックル	↑(or↖or↗)空中下降中	中	18
ジャンピングダウンパンチ	↖(or↗)	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	↑	倒地攻击(中)	18
ジャンピングソバット	↑(or↖or↗)	中	25
ジャンピングソバット	↑(or↖or↗)空中	中	25
ジャンピングソバット	↑(or↖or↗)空中下降中	中	25
ジャンピングローソバット	↑(or↖or↗)着地时	下	前15,上25,後25
襲刃脚	↑(or↖)	中	25
ジャンプトゥーキック	↗	中	11
ジャンプトゥーキック	↑(or↖or↗)空中	中	25
ジャンプトゥーキック	↑(or↖or↗)空中下降中	中	25
ジャンプトゥーキック	↑(or↖or↗)着地时	中	15
ジャンプナックル	⇖	中	12
ジャンプストレート	⇖空中	中	12
ジャンプナックル	⇖空中下降中	中	12
ジャンピングダウンパンチ	⇖	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇖空中	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇖空中下降中	倒地攻击(中)	12
ジャンプサイドキック	⇖	中	25
ジャンプサイドキック	⇖空中	中	25
ジャンプサイドキック	⇖空中下降中	中	25
襲刃脚	⇖	中	25
襲刃脚	⇖空中	中	25
襲刃脚	⇖空中下降中	中	25

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	10
前转起身中段脚	前转中連打	中	13
后转起身中段脚	后转中連打	中	12
横转起身中段脚	横转中連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中連打	下	7
后转起身下段脚	后转中連打	下	7
横转起身下段脚	横转中連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中連打	下	7

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	12
前转起身中段脚	前转中連打	中	13
后转起身中段脚	后转中連打	中	12
横转起身中段脚	横转中連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中連打	下	7
后转起身下段脚	后转中連打	下	7
横转起身下段脚	横转中連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中連打	下	7





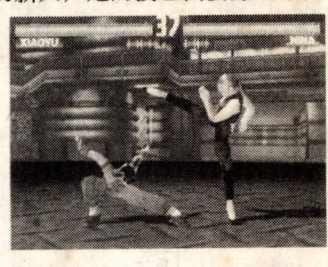
充满活力的女孩

凌晓雨



特征 根据姿势改变招数

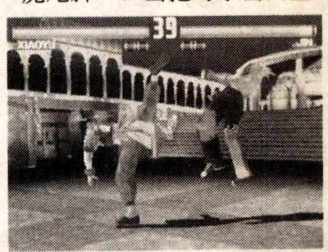
晓雨是"铁拳3"中的新人，她的技艺由姿势的不同而会发生改变。具体说来，平时晓雨总是用凤凰的姿势来面向对手。

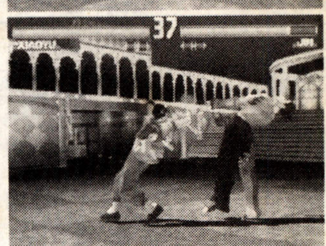


晓雨不但有各种武艺，还有能绕到对手侧面的侧转横移动。掌握了各种技能就可与对手一决高下了。

基本战术1 习惯背向对手的作战方法

晓雨的强项是背向对手发动攻击。当背对对手时，可使出把对手踢向空中的"虎尾脚"。当把对手击向空中后，可使用空中组合攻击。当然对手也不会坐等被"虎尾脚"踢中。这时，如果用"背身下段脚"和"跳鸡跖"，分解对手的防守，之后成功率会大大提高。





背对对手发动攻击，"虎尾脚"踢中对手后，就可以使用有趣的空中组合攻击了

此外，还有从后转发动的"后转~跳弓脚"。这个招数可摆脱敌人的上段攻击和一部分中段攻击。后转后的"跳弓脚"如果被对手防守住了，其空隙也很小，所以可以放心使用。假如对手看出自己要用"后转~跳弓脚"，并加以防卫，这时可换用后转抓投。

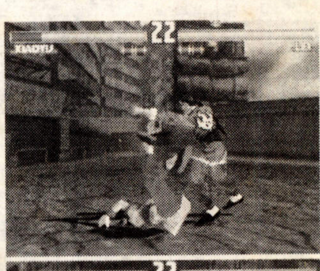
背对对手虽有许多优点，但不利的是无法防守。如果受到敌人的猛击，生命就会受到危胁。所以要小心了。

基本战术2 凤凰姿势的战斗方法

如掌握了凤凰姿势的战斗方法，就可发挥晓雨的威力。之后可选择"弓步盘肘"或"扇蹴"这2 个有力招数，别的招数也可用凤凰姿势后转身，缩小自己与对手之间的距离。凤凰姿势不只是可以用来进攻，还可以作出特殊的动作。

在通常状态下可进行特殊移动。用前转横移动和侧转横移动可很快地绕到对手侧面，而且有时根据移动的场所不同，可保持背对对手的姿势。利用这个，在躲避对手进攻后，可马上用"虎尾脚"还击。或者使用"后转~跳弓脚"等变幻自由的动作。

当然，如果按步就班地使出招数肯定会受到反击。所以要抓住招数的空当和指令的时机，在出其不意时获胜。





前转横移动是特殊移动，横移动成功后就十分有利了

凌晓雨的格斗类型

八卦掌 劈卦掌

八卦掌是中国的传统武术。它与其它武艺不同之处是双手不握拳而是成掌，用掌来攻击对手，同时脚步在地上不断地游走，迷惑对手。

凌晓雨的劈挂掌是从八卦掌演化过来的，她把掌变成双刃刀。挥动起来疾风怒涛，令人胆寒。“铁拳3 ”中她的“乌龙盘打”是劈挂掌中具有代表性的格斗技。要使双掌具有攻击力就必须具备接近人体极限的柔韧性和劈挂掌独特的周身旋转性。

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
雀手	⊕	上	4
右雀手	⊕	上	8
サイドハイキック	⊕	上	20
ハイキック	⊕	上	15
雀手	➡⊕	上	5
右雀手	➡⊕	上	8
括面脚	➡⊕	上	25
ハイキック	➡⊕	上	16
シットジャブ	下蹲状态 ⊕	特殊中	3
シットストレート	下蹲状态 ⊕	特殊中	5
ロースピンキック	下蹲状态 ⊕	下	8
ローキック	下蹲状态 ⊕	下	10
烏龍盤打	下蹲途中 ⊕	中、中、中	7,7,7
シットストレート	下蹲途中 ⊕	特殊中	5
ロースピンキック	下蹲途中 ⊕	下	8
ローキック	下蹲途中 ⊕	下	7
アッパーカット	站立途中 ⊕	中	12
蕩肩	站立途中 ⊕	中	12
トルネードキック	站立途中 ⊕	上	26
蒼空砲	站立途中 ⊕	中	14
上步掌拳	⇦⊕	中	10
挑打華蘭	⇦⊕	中	15
トゥーキック	⇦⊕	中	17
フロントキック	⇦⊕	中	11
スピンナックルジャブ	背对对手 ⊕	上	15
背身撃	背对对手 ⊕	上	10
スピンキック	背对对手 ⊕	上	25
虎尾脚	背对对手 ⊕	上	16
シットスピンナックル	背对对手 ⇩⊕（或⇩⊕）	下	5
背身下段脚	背对对手 ⇩⊕	下	15
シットスピンキック	背对对手 ⇩⊕	下	12

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
摇身側波	接近 ⊕	投技	10,20
流垂落	接近 ⊕	投技	30
旋毛	左侧接近对手 ⊕或⊕	投技	45
裏旋毛	右侧接近对手 ⊕或⊕	投技	38
背捻腿落	背后接近对手 ⊕或⊕	投技	50
背中向きからの投げ掴み1	背对对手 ⊕或⊕	投技	技変化
背中向きからの投げ掴み2	背对对手 ⇨➡⊕ ⇨➡⊕	投技	技変化
鳳凰の構えからの投げ掴み	凤凰姿势中 ⇩⊕或⇩⊕	投技	
孔雀跳蹴	➡⊕⊕	投技	4
飛燕流舞	背对对手⇨➡⊕	投技	17,30
引き投げ	接近⇩⇩⇦⬅⊕	投技	35
上・中段さばき	⊕	返技	
下段さばき	⇩⊕或⇦⊕	返技	
背中向け～上中段さばき	背对对手⊕	返技	
背中向け～下段さばき	背对对手⇩⊕	返技	

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）⊕	中	12
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中⊕	中	15
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中下降中⊕	中	18
ジャンピングダウンパンチ	⬉（or⬈）⊕	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆⊕	倒地攻击(中)	18
ジャンプサイドキック	⬆（or⬉or⬈）⊕	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中⊕	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中下降中⊕	中	25
ジャンピングローソバット	⬆（or⬉or⬈）着地时⊕	下	前15上25後25
弧月閃	⬆（or⬉）⊕	中	25
ライジングトーキック	⬈⊕	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中⊕	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中下降中⊕	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）着地时⊕	中	15
妃背掌	⇦⊕	中	5
ジャンプストレート	⇦空中⊕	中	12
ジャンプナックル	⇦空中下降中⊕	中	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦⊕	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中⊕	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中下降中⊕	倒地攻击(中)	12
ジャンプサイドキック	⇦⊕	中	25
ライジングトーキック	⇦空中⊕	中	20
ライジングトーキック	⇦空中下降中⊕	中	20
弧月閃	⇦⊕	中	25
ライジングトーキック	⇦空中⊕	中	25
ライジングトーキック	⇦空中下降中⊕	中	25

【起身攻击】（倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用）

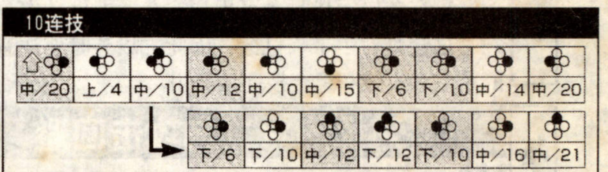
技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	⊕連打	中	12
前转起身中段脚	前转中⊕連打	中	13
后转起身中段脚	后转中⊕連打	中	12
横转起身中段脚	横转中⊕連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中⊕連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中⊕連打	中	12
起身下段脚	⊕連打	下	7
前转起身下段脚	前转中⊕連打	下	7
后转起身下段脚	后转中⊕連打	下	7
横转起身下段脚	横转中⊕連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中⊕連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中⊕連打	下	7
牵制起身脚	倒下回復時⇩⊕or⇩⊕	下	3

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
架推掌	⇧	中	25
雀連手		上、上	4,7
雀連砲	⇩	上、中	4,10
左さばき	⇦	中	10
右さばき	⇦	中	10
上歩掌拳	⬋	中	10
上歩掌拳～背対対手	⇦	中	10
妃背掌	⇧	中	5
妃背掌～正面姿势	⬆	中	5
前壁	⇧	中、中	5,8
前壁加横	⇧	中、中、中	5,8,12
前壁加横架推掌	⇧	中、中、中、中	5,8,12,25
妃背掌歩	⇧	中、中	5,8
烏龍盤打	⇩	中、中、中	7,7,7
烏龍盤打～凤凰姿势	⬇	中、中、中	7,7,7
鑽背掌～背対対手		上、中	8,10
雀翼背掌	⬋	上、中	8,10
瀉肩～背対対手	站立途中	中	12
挑打華蘭	⇦	中	15
挿歩桃拳	下蹲状态 ⬋	特殊中	10,15
挿歩桃拳1発目～下蹲凤凰姿势	下蹲状态 ⬋ ⬋	特殊中	10
括面脚	⇨	上	25
里合腿	⇨➡	中	13
掃腿背身撃	下蹲 中	下、上、上、中	8,6,6,12
浮身騰腿	⇨➡	中	25
前旋掃腿	下蹲状态 ⇦	下、下	6,10
蒼空砲	站立途中	中	14
弧月閃	⇦	中	25
擺歩	⇦	特殊移動	
擺歩猛虎掌	擺歩中	中	25
擺歩砕壁	擺歩中	防卫不能	40
瀉肩	站立途中 ⇨	中	12
双壁掌	⇨➡	中、中	12,27
斧刃脚	⇦	下	10
天翔十字鳳	⇨➡	中	25
暗脚	⇦	破坏防卫	
側転横移動	⇨	特殊移動	
前転横移動	⇨	特殊移動	
回身横移動		特殊移動	
回身横移動	⇩	特殊移動	
しゃがみ振り向き	下蹲状态 ⬋	特殊動作	
挑発1		特殊動作	
挑発2		特殊動作	
気合い溜め		特殊動作	
背を向ける	⇦		
背中向け～背身撃	背对对手	上、上、中	10,10,15
背中向け～虎尾脚	背对对手	中	16
背中向け～背身下段脚	背对对手 ⇩	下	15
背中向け～背身下段脚～正面構え	背对对手 ⬇	下	15
背中向け～後転～跳弓脚	背对对手 ⇨	中	25
背中向け～跳鶏跖	背对对手 ⇨➡	中	20
背中向け～鳳凰の構え	背对对手 ⇩	特殊動作	
背中向け～後転	背对对手 ⇨	特殊移動	
背中向け～回身横移動	背对对手	特殊移動	
背中向け～回身横移動	背对对手 ⇩	特殊移動	
鳳凰の構え	⇩ or ⬇		
鳳凰の構え～左桃領	凤凰姿势中	中	7
鳳凰の構え～右桃領	凤凰姿势中	中	12
鳳凰の構え～弓歩盤肘・早	⇩ or 姿势中	中	14
鳳凰の構え～弓歩盤肘・遅	凤凰姿势中	中	16
鳳凰の構え～弓歩盤肘・超遅	凤凰姿势中 ⇩	中	25
鳳凰の構え～下爪	凤凰姿势中	下	15
鳳凰の構え～鳳凰連爪	凤凰姿势中 ⇘or⇧or⇙	中、上	15,23
鳳凰の構え～鳳凰連腿	凤凰姿势中 ⇘or⇧or⇙	中、中	15,25
鳳凰の構え～掃腿	凤凰姿势中 ⇘or⇧or⇙着地时	下	19
鳳凰の構え～鳳凰旋脚	凤凰姿势中 ⇘or⇧or⇙☆	中	30
鳳凰の構え～中段蹴り	凤凰姿势中	中	23
鳳凰の構え～中段蹴り～背を向ける	凤凰姿势中 ⇦	中	23
鳳凰の構え～扇蹴り	凤凰姿势中	下	15
鳳凰の構え～扇蹴り～横転	凤凰姿势中 ⇧	下	15
鳳凰の構え～扇蹴り～横転	凤凰姿势中 ⇩	下	15
鳳凰の構え～前旋掃腿	凤凰姿势中 ⇨	下、下	7,10
鳳凰の構え～騰空擺脚	凤凰姿势中 ⇧	中、中	8,12
鳳凰の構え～鳳凰翼腿	凤凰姿势中 ⇘or⇧or⇙☆	中	25
鳳凰の構え～伏せる	凤凰姿势中 ⇩	特殊動作	
鳳凰の構え～ジャンプ	凤凰姿势中 ⇧	特殊動作	
鳳凰の構え～背を向ける	凤凰姿势中 ⇨	特殊動作	
鳳凰の構え～前転	凤凰姿势中 ⇨	特殊移動	

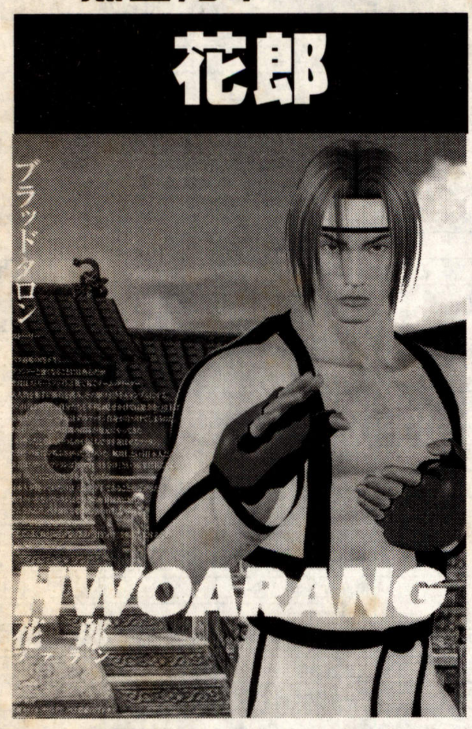
【起身攻击】(倒地时，头朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	10
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中 連打	下	7
后转起身下段脚	后转中 連打	下	7
横转起身下段脚	横转中 連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中 連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中 連打	下	7



热血青年

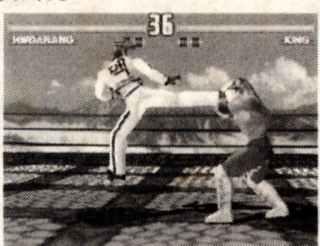
花郎



特征　狡猾而又快速的进攻

花郎使用跆拳道的功夫，作为白头山的门徒，他的招数在“铁拳3”中都是初次出现。

新技多是从“フラミンゴ”中变化出的狡猾招数，还有速度极快的“レフキックコンボ”及其连续技，这都是跆拳道的华丽招数。



基本战术1　牢记各种姿势

花郎的姿势有左势(左脚向前)，右势(右脚向前)、レフトフラミンゴ(左脚)式和ライトフラミンゴ式(右脚)。同时按左右脚键可改变姿势。

フラミンゴ式的站立可使出特定的招数。不过不是输入指令就会成为フラミンゴ站立式。而是根据不同的姿式再输入指令。

这四个姿势中，虽然左势和右势有几个动作比较一致，但大部分动作都不一样。同样的指令也会由姿势不同而产生不同的结果，所以要注意了。

这些姿势都是花郎的特有姿势。即边改变姿势边战斗，如果乱按键是不会产生想要用的招数的。要想完全了解花郎就得先记住他的各种姿势。

图中是右势，左势的专用技这时是无法使用的，反之也一样

基本战术2　拳系攻击

大家一定认为使用跆拳道的花郎以脚进攻为主，不过，他的拳也是相当有效的进攻手段。理由是连续技的导火索左拳的速度极快。在接近战时与其用十分笨拙的脚进攻，倒不如用拳进攻，如果双方空当过大用脚进攻比较好。

花郎的招数有双拳连击、高踢和连打等。从连打可派生出侧踢和旋转踢。

只有在接近战时才可用拳。在远处发动拳攻击会被对手轻易地躲开。这会给对手带来机会。因此，战斗时要注意双方的距离。要注意的是右拳不能和组合技连接使用。

基本战术3　フラミンゴ与攻击回避

采用フラミンゴ踢时先用左踢开始攻击。フラミンゴ式可以躲避敌手从同一面上发动的攻击。所以应多加使用。



用フラミンゴ式战术移动至敌人后侧发动攻击

花郎的格斗类型



花郎最引人注目的是踢、跳跃以及超级身体柔软性。实际上跆拳道的特征就是练习超柔软的腿上功夫。练习时间大部分花费在柔软体操上了。

跆拳道传入日本是近几年的事。可它的历史却要上溯到一千几百年前。当时，朝鲜半岛上高句丽、新罗、百济三国不断进行争霸作战，当时的壁画上绘有徒手作战的男子图。这就是古代的跆拳道，它为新罗称霸朝鲜半岛作出了巨大的贡献。

现在的跆拳道是在古代跆拳道的基础上发展起来的，其中也吸收了一些日本空手道的技巧。目前，跆拳道已经被传播到世界各地，将在2000年悉尼奥运会上，作为正式项目进行比赛。

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リードジャブ		上	5
クロスストレート		上	12
サイドハイキック		上	15
ハイキック		上	14
リードジャブ	➡	上	6
ミドルバックブロー	➡	中	15
レフトフラミンゴフェイント	➡	特殊動作	
右掛け蹴り	➡	上	20
シットジャブ	下蹲状态	特殊中	3
シットストレート	下蹲状态	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态	下	12
ローキック	下蹲状态	下	10
シットジャブ	下蹲途中	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中	特殊中	10
サイドローキック	下蹲途中	下	12
ファイヤークラッカー	下蹲途中	下	7
アッパーカット	站立途中	中	12
ライジングアッパー	站立途中	中	15
スピンヒール	站立途中	上	28
トゥースマッシュ	站立途中	中	13
ステップインアッパー	⇦	中	16
ショートアッパー	⇦	中	15
サイドキック	⇦	中	17
前蹴り	⇦	中	15
スピンナックルジャブ	背对对手 (或)	上	15
スピンキック	背对对手 (或)	上	25
シットスピンナックル	背对对手⇩ (或⇩)	下	10
シットスピンキック	背对对手⇩ (或⇩)	下	12

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	10
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中 連打	下	7
后转起身下段脚	后转中 連打	下	7
横转起身下段脚	横转中 連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中 連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中 連打	下	7

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	12
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中 連打	下	7
后转起身下段脚	后转中 連打	下	7
横转起身下段脚	横转中 連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中 連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中 連打	下	7
牵制起身脚	倒下回復時⇩ or⇩	下	5

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆ (or⬉or⬈)	中	12
ジャンプナックル	⬆ (or⬉or⬈) 空中	中	15
ジャンプナックル	⬆ (or⬉or⬈) 空中下降中	中	18
ジャンピングダウンパンチ	⬉ (or⬈)	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆	倒地攻击(中)	18
ハンティングホーク	⬉	中	15
ジャンプサイドキック	⬆ (or⬈)	中	25
ジャンピングソバット	⬆ (or⬉or⬈) 空中	中	25
ジャンピングソバット	⬆ (or⬉or⬈) 空中下降中	中	25
ジャンピングローソバット	⬆ (or⬉or⬈) 着地際	下	前15.上25.後25
ローリングキック	⬆ (or⬉or⬈)	上	25
ジャンプトゥーキック	⬆ (or⬉or⬈) 空中	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆ (or⬉or⬈) 空中下降中	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆ (or⬉or⬈) 着地際	中	15
ジャンプナックル	⇦	中	12
ジャンプストレート	⇦空中	中	12
ジャンプナックル	⇦空中下降中	中	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中下降中	倒地攻击(中)	12
ハンティングホーク	⇦	中	15
ジャンプサイドキック	⇦空中	中	25
ジャンプサイドキック	⇦空中下降中	中	25
ローリングキック	⇦	上	25
ジャンプハイキック	⇦空中	中	25
ジャンプハイキック	⇦空中下降中	中	25

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ホークウインド	接近	投技	20,10
ボールブレーカー	接近	投技	18,12
ストームブリンガー	左侧接近对手 或	投技	38
デスブレッシャー	右侧接近对手 或	投技	22,22
ペインキラー	背后接近对手 或	投技	55
背中向きからの投げ掴み	背对对手 或	投技	
デーモンヒール	⇩⇧⬅	投技	40
ソードフィッシュスロー	⇩➡	投技	30
コブラバイトスロー	⇨➡	投技	30
下段さばき	⇧(或⇩) 或⇧(或⇩)	返技	

【固有技】(右姿势时)

技名	操作	攻击判定	攻击力
構えチェンジ		特殊動作	
ライトフラミンゴフェイント	➡☆	特殊動作	
ジャブストレート		上、中	10,12
ライトニングブロー		上、上、中	6,10,12
ライトリバースキック		上、上	15,27
チェーンソーヒール		上、中	15,20
スピンキック	⇦	上	32
プラズマブレード	⇨	中	20
カットバック	⇨➡	中、上	18,20
ダブルスクリュー		下、上	15,40
ローリングライトキック		上	36
左半月蹴り(ひだりはんげつげり)	⇦	上	28
セットアップ~レフトフラミンゴ	⇨	上	25
セットアップ~右構えの背中向け	⇨⬅	上	25
ヒールナイフ	⇨	上、下	25,20
ハンティングソバット	⇨➡	上	25
構えチェンジ~背中向け		特殊動作	
右構えの背中向けから構えチェンジ	右姿势背对	特殊動作	

【固有技】(ライトフラミンゴ时)

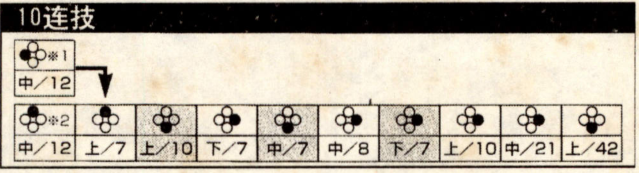
技名	操作	攻击判定	攻击力
構えチェンジ		特殊動作	
レフトフラミンゴフェイント	➡☆	特殊動作	
レフトジャブ	左足上中	上	12
ライトバックブロー	左足上中	中	12
フラミンゴライトソバット	左足上中	上	28
フラミンゴライトスイープ	左足上中⇩	下	15
フラミンゴレフトローキック	左足上中⇩	下	12
フラミンゴレフトヒール	左足上中⇨	中	18
フラミンゴレフトアクセル	左足上中⇦	中	32
フラミンゴキックコンボ	左足上中	中、中、上	22,10,25
フラミンゴキックコンボ2発目~右掛け蹴り	左足上中	中、中、上	22,10,20
フラミンゴキックコンボ2発目~右掛け蹴り~右中段蹴り	左足上中	中、中、上、中	22,10,20,15
キリングホーク	左足上中	防卫不能	80
レフトフラミンゴステップイン	左足上中⇨	特殊移動	
レフトフラミンゴバックダッシュ	左足上中⇦	特殊移動	
レフトフラミンゴ横移動·内	左足上中⇧	特殊移動	
レフトフラミンゴ横移動·外	左足上中⇩	特殊移動	

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
チェンジ姿勢		特殊動作	
レフトフラミンゴフェイント	➡☆	特殊動作	
ダブルジャブ		上、上	5,8
ダブルジャブローキック		上、上、下	5,8,10
ダブルジャブロー&ハイキック		上、上、下、上	5,8,10,18
ワンツーパンチ		上、上	5,10
ワンツーサイドキック		上、上、中	5,10,16
ワンツーラウンドキック		上、上、上	5,10,25
ミドルバックブロー~左姿勢	⇨	中	15
ミドルバックブロー~右姿勢	➡	中	15
ボディーブロー	⇩	中	10
ライトキックコンボ		上、上、上、中	14,10,10,20
ライトキックコンボ2発目~左姿勢		上、上	14,10
ライトキックコンボ2発目~右姿勢	➡	上、上	14,20
ライトキックコンボ3発目~左姿勢	⬅	上、上、上	14,10,10
ライトキックコンボ3発目~右姿勢	➡	上、上、上	14,10,25
ライトキックコンボ3発目~ライトフラミンゴ		上、上、上	14,10,10
ライトキックコンボロー		上、上、上、下	14,10,10,10
RLキック~左姿勢	➡	上、中	14,17
RLキック~右姿勢		上、中	14,20
右掛け蹴り~右足上げ	⇨	上	20
右掛け蹴り~中段右蹴り	⇨	上、中	20,15
ファイヤークラッカー	⇩	下、上	7,22
右半月蹴り~右姿勢	⇦	上	28
前足刈り	⇩	下	10
フェイント踵落とし	⇩	中	30
踵落とし	站立途中	中、中	13,15
バズーカーキック	⇨➡	中	30
ライジングブレード	⇨☆⇩⇩	中	23
レフトキックコンボ		上、中、中、上	15,12,10,25
レフトキックコンボ2発目~右掛け蹴り		上、中、上	15,12,20
レフトキックコンボ2発目~右掛け蹴り~右中段蹴り		上、中、上、中	15,12,20,15
レフトキックコンボ3発目~右掛け蹴り		上、中、中、上	15,12,10,20
レフトキックコンボ3発目~右掛け蹴り~右中段蹴り		上、中、中、上、中	15,12,10,20,15
レフトキックコンボロー	⇩	上、中、下	15,12,7
レフトキックコンボロー~右掛け蹴り	⇩	上、中、下、上	15,12,7,13
レフトキックコンボロー~右掛け蹴り~右中段蹴り	⇩	上、中、下、上、中	15,12,7,13,15
サイドキックコンボ	⇦	中、中	17,21
ハンティングホーク	⇩	中、中、上	15,14,25
エアファング		中	15,28
回転踵落し~右姿勢	⇨➡	中	30
ヒールエクスプロージョン	⇩	ガード不能	40
ステップインサイドキック	⇨ 或⇨☆⇩⇩	中	22
飛び横蹴り~レフトフラミンゴ	⬆	上	20
気合い溜め(きあいだめ)		特殊動作	
構えチェンジ~背中向け		特殊動作	
左構え背中向けから構えチェンジ	左姿势背对对手	特殊動作	
ハイバックブロー	⇦	上	12

【固有技】(レフトフラミンゴ时)

技名	操作	攻击判定	攻击力
構えチェンジ		特殊動作	
ライトフラミンゴフェイント	➡☆	特殊動作	
ライトジャブ	右足上中	上	12
レフトバックブロー	右足上中	中	12
フラミンゴレフトソバット	右足上中	上	25
フラミンゴライトローキック	右足上中⇩	下	13
フラミンゴレフトスイープ	右足上中⇩	下	15
フラミンゴライトヒール	右足上中⇨	中	18
フラミンゴライトアクセル	右足上中⇦	上	32
フラミンゴライトサイドキック	右足上中	中	20
ライトフラミンゴステップイン	右足上中⇨	特殊移動	
ライトフラミンゴバックダッシュ	右足上中⇦	特殊移動	
ライトフラミンゴ横移動·内	右足上中⇧	特殊移動	
ライトフラミンゴ横移動·外	右足上中⇩	特殊移動	



超热血格斗家

保罗

超熱血格闘家

PAUL PHOENIX

ポール・フェニックス

特征

镇定的强者

保罗是大家比较熟悉的角色。其主要技能和基本战斗方法与“铁拳2”中一样。使用保罗会使人有一种亲切感。以崩拳为代表的各种招数十分强大，在比赛中，一拳就可改变整个局面。在所有的对战中都可进行上中、下段的2选攻击。

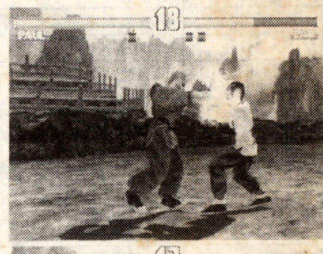


保罗也有几项新的技能，掌握这些，玩家会变得更强大。

基本战术1

2选的攻击最有效

保罗的功夫中多数是象“瓦割リ崩拳”和“瓦割リ落叶”一样的，前半部动作相同，而后半部却可选择中段攻击或下段攻击的2 选攻击技。所以保罗的战法多是2 选攻击战。除“瓦割リ崩拳”和“瓦割リ落叶”外，也常用“叶樱崩拳”和“叶樱铁骑”组合。



可是，无论用什么好招数，如果被对方看穿了就没用了。这样，就有必要研究一下如何进行2　选攻击。例如，用崩拳攻击使对手处于防守状态，之后再用落叶或“双飞天脚”攻击。

所以要在战斗中出其不易，灵活地运用各种组合。不可一招用到死，这样2选攻击也失去了作用，自己反到更容易受伤害了。



把直拳、落叶和投技等招数组合起来攻击

基本战术2

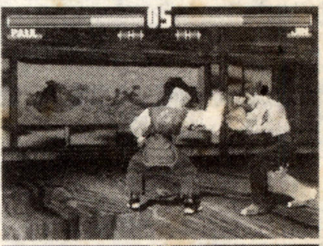
研究对手的战术

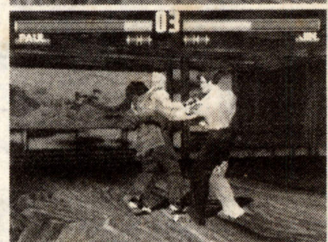
如何战胜对手的方法上面已经介绍了一个。这回要介绍的不是什么战斗方法，而是一种全新的观念。那就是研究对手。

其实，无论自己使出什么动作，对手都会作出适当的反应，例如防守或实施返技。这时自己应该想的是如何诱使对方作出反应，而不是击不中后如何使出下一招。

例如使用崩拳，看对方如何还招，之后自己再确定以后的出招。把出招记住后，就可先出崩拳，再快速出别的招数了。其它的拳法也可这样做。

想成为高手的人有很多，他们不是在招数上不行，而真正限制人水平提高的是思想观念。





保罗的格斗类型



柔道现在已经成为奥林匹克大会中的正式比赛项目，但在古代，它是一种致对手于死地的格斗技。

战乱中的武士，在战场上随时都有被伏击的可能，能不能使用一种致命的武艺，决定着自己的生死与存亡。柔道就是广大武士不断地研究攻防，而发展出的武功。·

明治维新后，武士阶层被取消了，柔道也逐渐走向衰败。而把柔道在近代发扬光大是讲堂馆的创立者嘉纳治五郎。嘉纳取消了柔道的危险性，改变成现代的体育项目。新柔道的精神是体现体育上的胜负精神，而不是厮杀。

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リードジャブ	✤	上	5
クロスストレート	✤	上	12
バックスピンキック	✤	上	30
ハイキック	✤	上	20
リードジャブ	➡✤	上	6
クロスストレート	➡✤	上	12
バックスピンキック	➡✤	上	30
ハイキック	➡✤	上	20
シットジャブ	下蹲状态 ✤	特殊中	3
シットストレート	下蹲状态 ✤	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态 ✤	下	12
ローキック	下蹲状态 ✤	下	10
瓦割り	下蹲途中 ✤	中	15
シットストレート	下蹲途中 ✤	特殊中	10
シットスピンキック	下蹲途中 ✤	下	12
落葉足払い	下蹲途中 ✤	下	15
アッパーカット	站立途中 ✤	中	12
ライジングアッパー	站立途中 ✤	中	15
トルネードキック	站立途中 ✤	上	28
トゥースマッシュ	站立途中 ✤	中	18
ボディーブロー	⇧✤	中	10
ショートアッパー	⇧✤	中	13
サイドキック	⇧✤	中	17
フロントキック	⇧✤	中	15
スピンナックルジャブ	背对对手 ✤（或 ✤）	上	15
スピンキック	背对对手 ✤（或 ✤）	上	25
シットスピンナックル	背对对手 ⇩✤（或 ⇩✤）	下	10
シットスピンキック	背对对手 ⇩✤（或 ⇩✤）	下	12

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
左一本背負い投げ	接近 ✤	投 技	30
腕取り逆十字	接近 ✤	投 技	30
腕返し	左侧接近对手 ✤或 ✤	投 技	45
大外刈り	右侧接近对手 ✤或 ✤	投 技	40
背落し	背后接近对手 ✤或 ✤	投 技	50
背中向きからの投げ掴み	背对对手 ✤或 ✤	投 技	技変化
返し技	对手攻击 ⬅✤或 ⬅✤	返 技	技変化
巴投げ	⬅✤	投 技	35
裏当て	接近 ⇨➡✤	投 技	35
風牙	接近 ⬉✤	投 技	40
アルティメットタックル	⬋✤	投 技	5
闇雲	撞击中 ✤✤✤✤✤	投 技	5,5,5,5,5
闇雲絞め	撞击中 ✤⬇✤✤☆✤✤✤	投 技	5,8,8,35
腕拉ぎ十字固	撞击中 ✤	投 技	25
腕拉ぎ十字固	闇雲3発め ✤	投 技	5,5,5,25

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ワンツーパンチ	✤✤	上、上	5,15
PKコンボ	✤✤	上、上	12,21
クイックPKコンボ	前進中 ✤✤	上、上	12,20
PDKコンボ	✤⬇✤	上、下	12,8
クイックPDKコンボ	前進中 ✤⬇✤	上、下	12,17
逆PDKコンボ	✤✤	上、下	5,8
双飛天脚	⇖✤✤	中、中	17,28
崩拳	⇩⇦⇨✤	中	33
落葉	下蹲途中 ✤✤	下、中	15,20
あびせ蹴り	⇨⇨✤		20
岩石割り	（对手倒地）下蹲途中 ✤		16
三宝龍	⇨⇨✤✤✤	中、中、上	20,15,25
三宝龍（中段）	⇨⇨✤✤⇨（或 ⇦）✤	中、中、中	20,15,15
三宝龍（下段）	⇨⇨✤✤⇩（或 ⇗）✤	中、中、下	20,15,15
瓦割り	下蹲途中 ✤	中	15
瓦割り崩拳	下蹲途中 ✤✤	中、中	15,26
瓦割り落葉	下蹲途中 ✤✤✤	中、下、中	15,15,21
葉桜	下蹲状态 ⬉✤	中	21
葉桜崩拳	下蹲状态 ⬉✤✤	中、中	21,25
葉桜鉄騎	下蹲状态 ⬉✤✤	中、下	21,21
疾風	⇨➡✤	中	15
万聖竜王拳	⬅✤	防卫不能	100
サマーソルトNG	⬇⇧✤	中	25
富嶽	⇨✤	中	20
裏疾風	⇩⇦⇨✤	上	20
鉞打ち	⇨✤	中	32
気合い溜め	✤	特殊動作	
スイープキック	⇗✤	下	12
浮草	⇩⇗⬅	特殊動作	
飄疾	⇩⇗⇦☆✤	中	18
飄瓦	⇩⇗⇦☆✤	中	15
逃げ旋	⇩⇗⇦☆✤	下	12
旋桜	⇩⇗⇦☆✤✤	下、中	12,15
旋桜崩激	⇩⇗⇦☆✤✤✤	下、中、中	12,21,25
旋桜鉄騎	⇩⇗⇦☆✤✤✤	下、中、下	12,21,21

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆(or⬉or⬈)①	中	12
ジャンプナックル	⬆(or⬉or⬈)空中①	中	15
ジャンプナックル	⬆(or⬉or⬈)空中下降中①	中	18
ジャンピングダウンパンチ	⬉(or⬈)②	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆②	倒地攻击(中)	18
飛天脚	⬆(or⬉or⬈)③	中	前17上15後13
ジャンピングソバット	⬆(or⬉or⬈)空中③	中	25
ジャンピングソバット	⬆(or⬉or⬈)空中下降中③	中	25
ジャンピングローソバット	⬆(or⬉or⬈)着地时③	下	前15上25後25
右飛天脚	⬆(or⬉or⬈)④	中	前13上15後11
ジャンプトゥーキック	⬆(or⬉or⬈)空中④	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆(or⬉or⬈)空中下降中④	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆(or⬉or⬈)着地时④	中	15
ジャンプナックル	⬁①	中	12
ジャンプストレート	⬁空中①	中	12
ジャンプナックル	⬁空中下降中①	中	12
ジャンピングダウンパンチ	⬁②	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⬁空中②	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⬁空中下降中②	倒地攻击(中)	12
飛天脚	⬁③	中	17
飛天脚	⬁空中③	中	25
飛天脚	⬁空中下降中③	中	25
右飛天脚	⬁④	中	15
右飛天脚	⬁空中④	中	25
右飛天脚	⬁空中下降中④	中	25

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングクロスチョップ	倒下恢复时⇦⇦③+④	中	20
横転からスプリングクロスチョップ	横转时⇦⇦③+④	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时⇨⇨①+②	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后、前转中⇨⇨①+②	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时⇦⇨①+②	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后、后转中⇦⇨③+④	中	15
牽制起き上りキック	倒下恢复时⇩③or⇩④	下	4

10连技

①	②	③	②	①	②	①	④	②	①
上/5	上/15	中/7	上/5	中/7	上/4	上/5	下/7	中/8	中/30

↳ (from 中/7)

①	④	②	①	④	②	①
中/6	下/7	中/8	上/5	中/8	下/10	中/30

↳ (from 中/6)

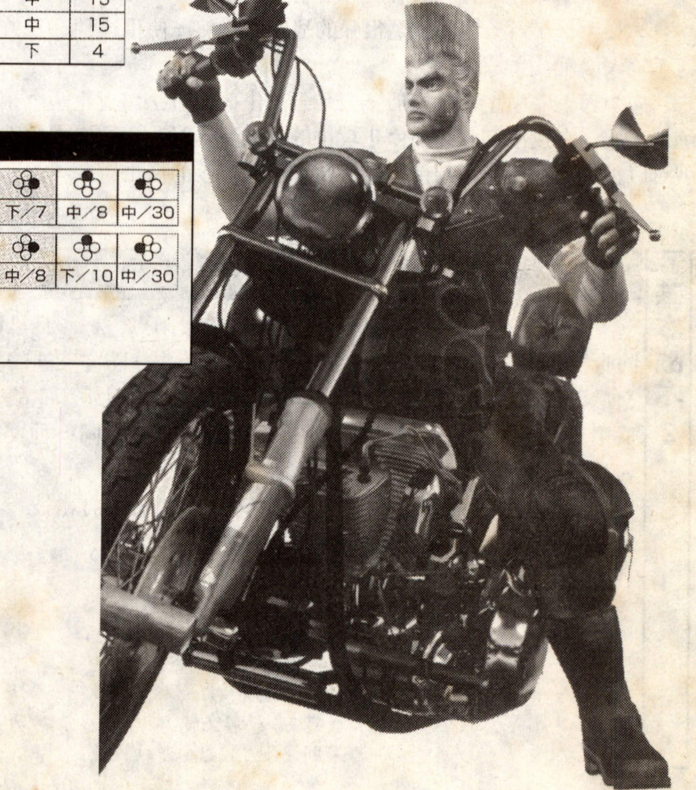
②
中/30

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	④連打	中	10
前转起身中段脚	前转中④連打	中	13
后转起身中段脚	后转中④連打	中	12
横转起身中段脚	横转中④連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中④連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中④連打	中	12
起身下段脚	③連打	下	7
前转起身下段脚	前转中③連打	下	7
后转起身下段脚	后转中③連打	下	7
横转起身下段脚	横转中③連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中③連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中③連打	下	7

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	④連打	中	12
前转起身中段脚	前转中④連打	中	13
后转起身中段脚	后转中④連打	中	12
横转起身中段脚	横转中④連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中④連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中④連打	中	12
起身下段脚	③連打	下	7
前转起身下段脚	前转中③連打	下	7
后转起身下段脚	后转中③連打	下	7
横转起身下段脚	横转中③連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中③連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中③連打	下	7



监狱的复仇者

艾迪

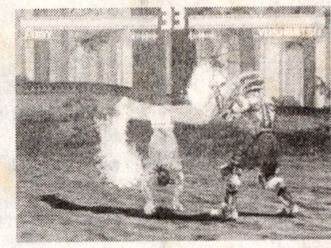


特征

狡猾的招数和动作

艾迪使用的是巴西主体格斗技，以腿部攻击为主的"卡巴"。

他的长处是用倒立、座等特殊的姿势，还有狡猾的技巧。艾迪的招数中，有些在瞬间难以判断是下段的攻击还是中段的攻击，防守起来也比较困难。采用座姿可躲开对手的上、中段攻击。

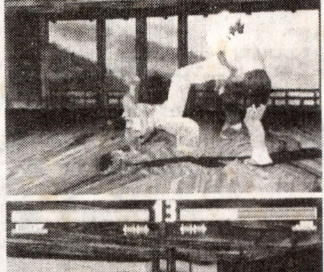


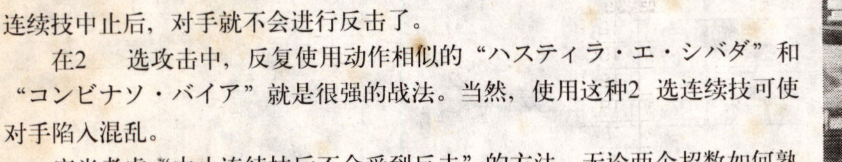
艾迪还有一个特点是从一个招数可发展到另一个招数，就是技与技之间的联系十分紧密，可互相转换。知道这些后就可顺畅地使出各种攻击了。

基本战术1

了解派生技和姿势的性质

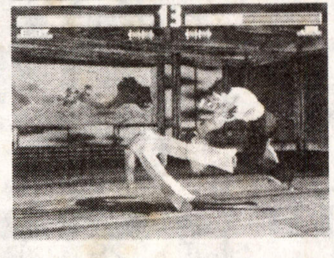
使用艾迪最大的好处是可从他的招数和姿势中派生出更多的招数。掌握这些派生技，再认清它们是上、中、下段攻击是迈向胜利的第一步。有时，用这些招数也会受到对手的防守反击。所以不应当一味进攻，在各种派生技中要加入中段进攻或下段攻击的2　选攻击，这样在连续技中止后，对手就不会进行反击了。





在2　选攻击中，反复使用动作相似的"ハスティラ・エ・シバダ"和"コンビナソ・バイア"就是很强的战法。当然，使用这种2　选连续技可使对手陷入混乱。

应当考虑"中止连续技后不会受到反击"的方法。无论两个招数如何熟练地连接，在途中都有必须停止攻击的时候。这时如用座姿或空隙小的招数就可以很容易地与下一招衔接上，不会受到对手的反击。

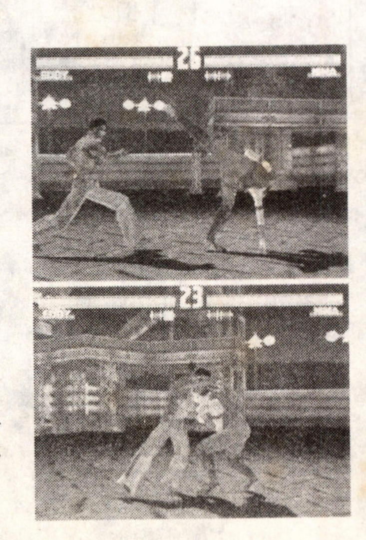


基本战术2

结合使用投技

与艾迪对战的人会感到"艾迪的进攻象雨点一样，自己简直无法防身"。作为艾迪的对手应先考虑以防御为先，防守艾迪的打击技，之后再使用返技。艾迪则应不断用打击技以打击对手为主战方式，之后用直拳连击，最后用投技。注意，不要反复使用同一种攻击，这样容易被反击。

艾迪没有可抓住对手空当与空中攻击相组合的打击技。在此，当对方出现空当时，艾迪应首先考虑用投技。



使用"ハスティラ・エ・シバダ"和"コンビナソ・バイア"。看清这两个招数可不是那么简单的。看清对方的空当，果断地使用投技进攻

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リードジャブ	✤	上	6
クロスストレート	✤	上	12
前蹴り	✤	中	25
ハイキック	✤	上	16
リードジャブ	➡✤	上	6
フック	➡✤	上	8
エスパーダ~逆立ち	➡✤	中	25
アウ・バチゥド	➡✤	中	20
シットジャブ	下蹲状态 ✤	特殊中	3
シットストレート	下蹲状态 ✤	特殊中	8
ロースピンキック	下蹲状态 ✤	下	12
ローキック	下蹲状态 ✤	下	5
シットジャブ	下蹲途中 ✤	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中 ✤	特殊中	10
ロースピンキック	下蹲途中 ✤	下	12
ローキック	下蹲途中 ✤	下	7
アッパーカット	站立途中 ✤	中	12
ライジングアッパー	站立途中 ✤	中	15
ラードシュタール	站立途中 ✤	上	25
メイオシュタール	站立途中 ✤	中	20
肘打ち	⇦✤	中	10
コトヴェラダ	⇦✤	中	15
ガファンヨト~逆立ち	⇦✤	中	15
シャバ・バイシャ	⇦✤	下	12
スピンナックルジャブ	背对对手 ✤（或✤）	上	15
スピンキック	背对对手 ✤（或✤）	上	25
シットスピンナックル	背对对手 ⇩✤（或⇩✤）	下	10
シットスピンキック	背对对手 ⇩✤（或⇩✤）	下	12

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）✤	中	12
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中✤	中	15
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✤	中	18
ジャンピングダウンパンチ	⬉（or⬈）✤	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆✤	倒地攻击(中)	18
ジャンプサイドキック	⬆（or⬉or⬈）✤	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中✤	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✤	中	25
ジャンピングローソバット	⬆（or⬉or⬈）着地时✤	下	前15,上25,後25
シャバ・ジラトリャ	⬆（or⬉）✤	中	28
ライジングトゥーキック	⬈✤	中	11
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中✤	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✤	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）着地时✤	中	15
ジャンプナックル	⇦✤	中	12
ジャンプストレート	⇦空中✤	中	12
ジャンプナックル	⇦空中下降中✤	中	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦✤	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中✤	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中下降中✤	倒地攻击(中)	12
ジャンプサイドキック	⇦✤	中	25
ジャンプサイドキック	⇦空中✤	中	25
ジャンプサイドキック	⇦空中下降中✤	中	25
シャバ・ジラトリャ	⇦✤	中	28
ライジングトゥーキック	⇦空中✤	中	25
ライジングトゥーキック	⇦空中下降中✤	中	25

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
メロジーア	接近✤	投技	30
ペスコッソ・アチラール	接近✤	投技	30
アーウマ・アチラール	对手左侧✤or✤	投技	40
チーグリ・スピン	对手右侧✤or✤	投技	42
ペスコッソ・グロ	背后接近对手✤或✤	投技	60
背中向きからの投げ掴み	背对对手✤或✤	投技	技变化
ヴィラール	⇦⇨⇩⇧➡✤	投技	55

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	✤連打	中	10
前转起身中段脚	前转中✤連打	中	13
后转起身中段脚	后转中✤連打	中	12
横转起身中段脚	横转中✤連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中✤連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中✤連打	中	12
起身下段脚	✤連打	下	7
前转起身下段脚	前转中✤連打	下	7
后转起身下段脚	后转中✤連打	下	7
横转起身下段脚	横转中✤連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中✤連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中✤連打	下	7

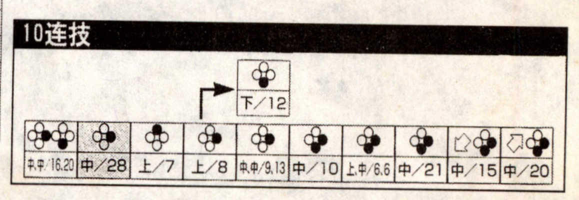
【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングキック	倒下恢复时⇦⇦✤	中	20
横転からスプリングキック	横转时⇦⇦✤	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时⇨⇨✤	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后、前转中⇨⇨✤	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时⇦⇨✤	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后，后转中⇦⇨✤	中	15
牽制起き上りキック	倒下恢复时⇩✤or⇩✤	下	5

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	✤連打	中	12
前转起身中段脚	前转中✤連打	中	13
后转起身中段脚	后转中✤連打	中	12
横转起身中段脚	横转中✤連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中✤連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中✤連打	中	12
起身下段脚	✤連打	下	7
前转起身下段脚	前转中✤連打	下	7
后转起身下段脚	后转中✤連打	下	7
横转起身下段脚	横转中✤連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中✤連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中✤連打	下	7

10连技



【固有技】(站立状态必杀技)

技名	操作	攻击判定	攻击力
ワンツーパンチ		上、上	6,15
デコーパソ	⇧	上	15
デコーパソ～逆立ち	⇧⇦	上、中	15,12
トロッカ・エ・ピィアオ		下、下	10,10
トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち	⬅	下、下	10,10
トロッカ・エ・ピィアオ・バイア	中	下、下、下、下	10,10,15,15
カベイリンニャ	⇨➡	中	30
レヴェルサオ		中	25
アウ・バチゥド	⇨	中	20
アウ・バチゥド～逆立ち	⇨⬅	中	20
アウ・バチゥド～トロッカ・エ・ピィアオ	⇨	中、下、下	20,10,13
ハスティラ・エ・シバタ	⇧	下、中	12,25
バイア	⇧	下、下	12,15
コンビナソ・バイア	⇧	下、下、下	12,15,15
バイア・サベサダス	⇧	下、下、中	12,12,15
バイア～マカコ・エンベ	⇧☆	下、上	12,15
ハスティラ～ラテラオ・トロッカ	⇧☆	下、中	12,13
シャバ・ジラトリャ	⇧or⇩	中	28
マカコ・エンベ	⇦	上	15
マカコ・エンベ～ハスティラ・エ・シバタ	⇦	上、下、中	15,12,25
コンビナソ・マカコ・エンベ	⇦	上、中、中	15,12,25,20
コンビナソ・フラコン	⇨	上、上、中	8,10,20
シャバ・バイシャ	⇩	下	12
マカコ・デ・ラド		中	25
スイ・シジュ	⇧(或⇩)	中	20
スイ・シジュ～座り	⇧(或⇩)⇧(或)⇩	中	20
エスパーダ～逆立ち	⇨	中	25
ベンリン	⇦	中	20
ジラール	⇨➡	特殊動作	
ジラール～しゃがみ	⇨➡⬇	特殊動作	
ジラール～バイシャシュタール	⇨➡	下	20
ジラール～アーウトシュタール	⇨➡	上	35
ベンリン・プラダ	⇨➡	中	30
ベンリン・プラダ～座り	⇨➡⬇	中	30
ベンリン・プラダ～逆立ち	⇨➡⬅	中	30
レヴェルサオ・ジラトリャ	⇧	中、中	16,28
ビリバ	⇩	中	20
ビリバキャンセル	⇩⬇	特殊動作	
ガファンヨト～逆立ち	⇩	中	15
ガファンヨト～座り	⇩⬇or⬆	中	15
コトヴェラダ	⇩	中	15
メイオシュタール	站立途中	中	20
ラードシュタール	站立途中	上	25
フマーサ	⇩	防卫不能	40,40
気合い溜め(きあいだめ)		特殊動作	
しゃがみ～逆立ち	下蹲状态⇩	特殊動作	
サベサダス	下蹲状态	中	25
フェイントサベサダス	下蹲状态	中	30
ドゥプロ	下蹲中or站立途中	中	20
ドゥプロ～逆立ち	下蹲状态⬅或站立途中⬅	中	20
ドゥプロ～座り	下蹲中or站立途中中⬇	中	20

【固有技】(座姿必杀技)

技名	操作	攻击判定	攻击力
座り～メイオシュタール	座姿中	中	10
座り～サベサダス	座姿中	中	20
トゥファオン	座姿中	下	12
アヴァランシ	座姿中	中	25
アヴァランシ・キャンセルキック	座姿中	中	15
コンビナソ・アヴァランシ	座姿中	中、中	10,25
トロッカ・エ・アタカール	座姿中	中	20
座り～アーザシュタール～トロッカ・エ・ピィアオ	座姿中	下、下、下	12,10,10
座り～下段蹴り～ジラトリャ	座姿中 ☆	下、中	7,28

【固有技】(横移动必杀技)

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジンガ(横移動)		横移動	
ジンガ(横移動)	⇩	横移動	
アルマーダ・プラダ	横移動中⇧	中	25
アルマーダ・プラダ～座り	横移動中⇧⬇	中	25
アルマーダ・プラダ～ビリバ	横移動中⇧	中、中	25,20
アルマーダ・プラダ～バイシャアンボスシュタール	横移動中⇧⬇)	中、下	25,15
ラテラオ・トロッカ	横移動中	中	15
ラテラオ・トロッカ～逆立ち	横移動中⬅	中	15
バイシャ・トロッカ	横移動中	下	15
バイシャ・トロッカ～逆立ち	横移動中⬅	下	15
バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち	横移動中⬅	中	15
バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ	横移動中☆	下、下	15,15
バイシャ・トロッカ～アンボスシュタール	横移動中	下、上	12,20
コンビナソ・ウーニャ	横移動中	上、上	12,15
コンビナソ・ランサール	横移動中	上、中	12,20
コンビナソ・ウーニャ～エスケルダシュタール	横移動中☆	上、上、中	12,15,13
ファイスカ	横移動中	上、中	6,6
ファイスカ～しゃがみ	横移動中⬇	上、中	6,6
スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ	横移動中⇩⇩	上,中,中,中,中	6,6,30,18,20
トロパオン	横移動中	上	50
アカタール・ケイショ	横移動中	中	18

【固有技】(倒立必杀技)

技名	操作	攻击判定	攻击力
逆立ち	⇨	特殊姿势	
逆立ち～後転しゃがみ構え	倒立中⬅	特殊動作	
逆立ち～前転しゃがみ構え	倒立中⬉	特殊動作	
逆立ち～前進	倒立中⇨	特殊移動	
逆立ち～前転～逆立ち	倒立中⇨	特殊動作	
逆立ち～低い姿勢	倒立中⬇	特殊動作	
逆立ち横避け・奥	倒立中⇧	特殊動作	
逆立ち横避け・手前	倒立中⇩	特殊動作	
逆立ち横避け～下段キック	倒立中⇧或倒立中⇩	下	25
パラフーゾ	倒立中	特殊中	12,12
逆立ち～パラフーゾ～トロッカ・エ・ピィアオ	倒立中	特殊中、下	12,12,10,10
逆立ち～トロッカ・エ・ピィアオ	倒立中	下、下	10,13
逆立ち～トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち	倒立中⬅	下、下	10,13
逆立ち～テーハシュタール	倒立中	下	15
逆立ち～テーハシュタールフェイント～逆立ち	倒立中⇦	特殊動作	
ヴカオン	倒立中⬇	中	25
逆立ち～レフトパンチ	倒立中	中	10
逆立ち～ライトパンチ	倒立中	中	10
逆立ち～ライトパンチ～バイシャ・トロッカ～逆立ち	倒立中⬅	中、下	10,12
逆立ち～バイシャ・トロッカ～ローシュタール	倒立中	中、下、下	10,12,25
逆立ち～バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち	倒立中⬅	中、下	10,12
逆立ち～レフトパンチ～ハスティラ・エ・シバタ	倒立中	中、下、中	10,15,25
逆立ち～前転～クロスチョップ	倒立中⇨➡	中	15
逆立ち～ヒラターニョ	倒立中⇧or⇧	中	10
逆立ち～ヒラターニョ～座り	倒立中⇧⬇or⇧⬇	中	10

苏醒的火龙

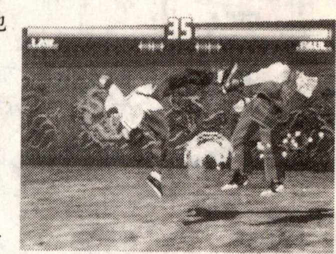




特征 筋斗踢

一提到罗的名字就会让人想到他那强力的筋斗踢。这是罗从父亲那里学到的家传本领。

罗不仅擅长筋斗踢，他还会拳法中的“ドラゴンストーム”，复合技中的“ドラゴンラッシュ”等新招数。从地上和空中都会给对手造成巨大伤害。



他还会用“オーバーヘッドキック”和“サマーソルトフェイク”等招数戏弄对手。罗现在变得越来越狡猾了。

基本战术1 用空当小的招数防守反击

罗的胜利方法是以反击对手为重点。这是因为他招数多是击飞对手的浮技，如不反击，很难击中对手。

例如“ドラゴンローレフトサマー”的威力很大，要想最后击中对手，就得具有空中组合技。此技的第1发如果没击中对手就会遭到对手的防守，之后更无法击中，所以只有对方先出招，自己进行反击，令其无心防守，才能击中对手。

这里所考虑的是积极的反击。最简单的是使用空当很小的招数，诱使敌人也反击，这时敌人也就开始了进攻。之后自己再还击对手，打他个措手不及。

战斗中应该尽量使用速度快、指令简单的招数。这里的浮技是“ドラゴンストーム”和“ドラゴンラッシュ”，这两个招数的空当小，诱使对手反击后更容易击中对手。两技的第2发为中段或下段的2选攻击，更易使对手无法判断。但也不要光用这2　个招数，为了避免时间长了被对手发觉，应当时常变换攻击方法，同时使用多种招数。

攻击对手后，在瞬间使出绝技。时机就是生命

基本战术2 化解对手招数

罗化解对手的方法对应上、中、下段三种攻击。能不能化解对手的进攻，决定着战斗的进展情况。如果能把敌人进攻的招数全部化解掉，自己不用防守也能战胜对手。并且化解对方招数的指令也十分简单，即使不能化解，自己还可以追加投技。

下面介绍具体的化解方法。首先，要结合对手进攻的时机来正确输入指令。注意，上段攻击和中段攻击的指令相同，下段的指令则不同。

进行上、中段化解时，不容易掌握对手进攻的目的，也不易成功，受对手攻击的可能性极大，最好在敌人反击时实施化解。下段化解后可用小跳跃踢等打飞敌人的浮技来回击对手。可是，值得注意的是出手太慢容易遭到防守。

化解对手的攻击，与其在对手开始第一次攻击时化解，还不如在对手第2、3发连续技时化解更为有效。因此，一定要注意各对手的攻击方式，作出正确的判断。



化解对手一次攻击后，可再次化解对手的攻击。并且可一直化解下去

罗的格斗类型



马歇尔术翻译成汉语就是“武术”，当然也可以理解成“美国式的功夫”。那么，马歇尔术到底是一门什么样的武功呢?

美国是一个移民国家。移民们在美国也保持着各自的固有文化，当然，格斗技也一样。这样，美国就有了空手道、跆拳道、中国功夫和泰拳。各国的格斗技在美国不断地交流融合，最后产生了美国式的格斗技。美式格斗技再进一步地完善和发展就产生了马歇尔术。马歇尔术也就是“美国功夫”。

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リードジャブ		上	5
クロスストレート		上	12
サイドハイキック		上	18
ハイキック		上	16
リードジャブ	➡	上	6
クロスストレート	➡	上	12
サイドハイキック	➡	上	17
ハイキック	➡	上	17
シットジャブ	下蹲状态	特殊中	3
シットストレート	下蹲状态	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态	下	12
ローキック	下蹲状态	下	7
シットジャブ	下蹲途中	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中	特殊中	10
ドラゴンロー	下蹲途中	下	8
ローキック	下蹲途中	下	7
アッパーカット	站立途中	中	12
ライジングアッパー	站立途中	中	15
トルネードキック	站立途中	上	28
トゥースマッシュ	站立途中	中	12
ステップインアッパー	⇧	中	10
ショートアッパー	⇧	中	12
ステップインミドルキック	⇧	中	21
フロントキック	⇧	中	15
ドラゴンバックブロー	背对对手 (或)	上	15
スピンキック	背对对手 (或)	上	25
シットスピンナックル	背对对手 ⇩ (或⇩)	下	10
シットスピンキック	背对对手 ⇩ (或 ⇩)	下	12

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャッキアップ	接近	投技	30
レイジドラゴン	接近	投技	7.23
折檻キック(せっかんきっく)	左侧接近对手 或	投技	40
ドラゴンスタンプ	右侧接近对手 或	投技	42
ドラゴンバイツ	背后接近对手 或	投技	50
背中向きからの投げ掴み	背对对手 或	投技	
折檻パンチ	接近 ⬉	投技	30
ドラゴンフォール	接近 ⬉	投技	35
ドラゴンニー	接近 ⇨ ➡	投技	28
ドラゴンダイブ	➡	投技	30
上・中段さばき	⇦ (或⇦)	返技	
下段さばき	⇧(或⇩) 或⇧(或⇩)	返技	
フェイクステップ	⬅	返技	

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ワンツーパンチ		上、上	5.12
ステップインミドルキック	⇧	中	21
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	⬇⇧ (或⇧或⇧)	中	上28後25前35
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	⬆ (或⬈或⬉)	中	上22後15前25
スピンキックコンボ		上、上、上	16.12.12
左連拳		上上上上上	10.5.5.5.5
ドラゴンナックルコンボ	➡	上、中、上	12.6.6
ドラゴンナックルコンボ		上、上	12.10
サマーソルトドロップ	⬇⬆ (或⬈或⬉)	中	30
ドラゴンロー	下蹲途中	下	8
三連ハイキック		上、上、上	18.10.10
フェイントミドルキック	3連ハイキックの途中➡	中	15
スライディング	下蹲状态⇧⇩⬉	下	17
ドラゴンサマー	⇧	上、中	16.30
ドラゴンスラッシュ	⇨⇨⇨	中	30
ドラゴンファング	⇧ (⇧⇧)	防卫不能	100
シットスピンキックサマー	下蹲状态	下、中	12.21
ドラゴンローレフトサマー	⇩	下、中	7.21
フロントキックレフトサマー	站立途中	中、中	12.21
ハイキックライトサマー		上、中	18.21
シットストレートレフトサマー	⬇ (或⇩)	下、中	8(10).21
ドラゴンプレス	⇩	下.上.上.上.中	8.10.10.10.21
ジャンプサイドキックライトサマー	⇧ (或⇧或⇧)	上、中	25.25
クイックサマーソルトキック		中	25
ダブルサマーソルトキック	(或⬆)	中、中	25.21(25.25)
ドラゴンテイル	⇧	下	25
ローキックレフトサマー	下蹲状态	下、中	7.21
サイドキックライトサマー	站立途中	上、中	28.25
ドラゴンラッシュ	⇦	中、下、中	12.8.22
目突き	気合い溜め終了時	上	10
スラストロー	気合い溜め終了時	上、下	10.7
オーバーヘッドキック	⇩	中	25.27
エルボードラゴンウイップ	⇧	中、中	15.25
寸勁(すんけい)	⇨	中	40
サマーソルトフェイク	⬇⇧ (或⇧或⇧) ☆	中	25
ドラゴンストーム	⇦	中、中、中	12.12.15
フェイクステップ	⇦	返技	
フェイクステップブロー	フェイクステップ中	中	43
トラップレフトブロー	フェイクステップ成功後	上	12
トラップライトブロー	フェイクステップ成功後	上	12
トラップライトローキック	フェイクステップ成功後	下	15
トラップレフトサイドキック	フェイクステップ成功後	中	22
気合い溜め(きあいだめ)		特殊動作	
ダブルドラゴン	横移動中	中、上	16.22
ドラゴンバックブロー	背对 or	上	15
フェイク	⬇⇧ (或⇧或⇧)	特殊動作	
フラッシュジャブ	⇩⇧⇨	上	12

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）◐	中	12
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中◐	中	15
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中下降中◐	中	18
ジャンピングダウンパンチ	⬉（or⬈）◓	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆◓	倒地攻击(中)	18
ジャンプサイドキック	⬆（or⬉or⬈）◒	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中◒	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中下降中◒	中	25
ジャンピングローソバット	⬆（or⬉or⬈）着地时◒	下	前15.上25.後25
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	⬆（or⬉or⬈）◑	中	前25.上22.後15
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中◑	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中下降中◑	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）着地时◑	中	15
ジャンプナックル	⇦◐	中	12
ジャンプストレート	⇦空中◐	中	12
ジャンプナックル	⇦空中下降中◐	中	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦◓	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中◓	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中下降中◓	倒地攻击(中)	12
ジャンプサイドキック	⇦◒	中	25
ジャンプサイドキック	⇦空中◒	中	25
ジャンプサイドキック	⇦空中下降中◒	中	25
ライジングトーキック	⇦◑	中	14
ライジングトーキック	⇦空中◑	中	25
ライジングトーキック	⇦空中下降中◑	中	25

10连技

⇧◐	◓	◓	◐	◒	◒	◒	◑	◒	◑
中/10	上/5	中/6	上/5	上/7	下/6	上/7	上/7	上/10	中/25

分岐（5発目の後）：

◒	◒	◑	◑	◑
下/6	中/6	上/8	下/7	中/38

※分岐：◒ 下/7

分岐（1発目の後）：

◒	◓	◓	◒	⇩◒	◒	◑	◑	◑
下/6	中/6	上/8	中/6	下/6	中/6	上/8	下/7	中/38

※分岐：◒ 下/7

分岐（4発目の後）：

⇩◒	◒	◑	◒	◑
下/8	上/7	上/7	上/10	中/25

※ この分岐の場合、9発目のダメージは7

【起身攻击】(倒地时、头朝向对手/仰身或俯身时使用)

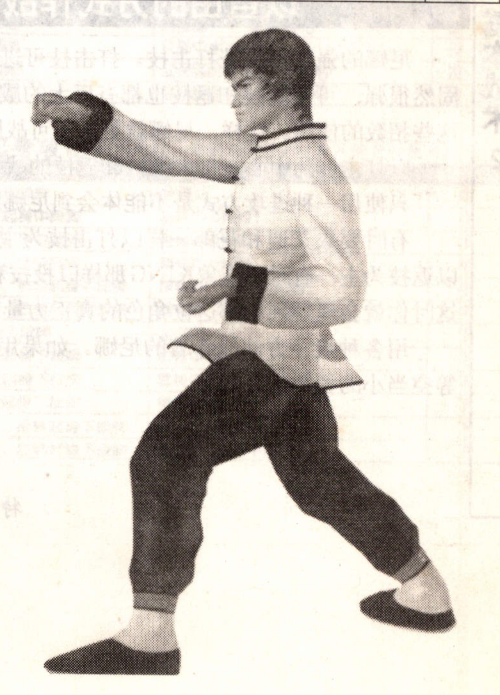
技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	◑連打	中	10
前转起身中段脚	前转中 ◑連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 ◑連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 ◑連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中◑連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中◑連打	中	12
起身下段脚	◒連打	下	7
前转起身下段脚	前转中◒連打	下	7
后转起身下段脚	后转中◒連打	下	7
横转起身下段脚	横转中◒連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中◒連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中◒連打	下	7

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

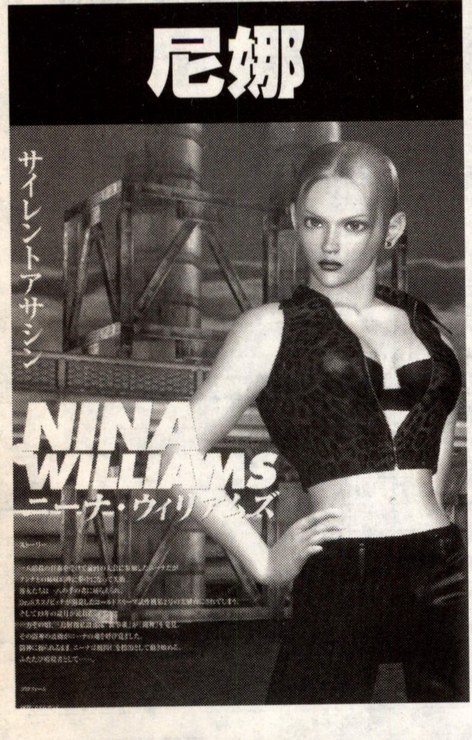
技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングキック	倒下恢复时 ⇦⇦◒◑	中	20
横転からスプリングキック	横转时⇦⇦◒◑	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇨⇨◓◐	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后．前转中⇨⇨◓◐	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇦⇨◓◐	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后．后转中 ⇦⇨◒◑	中	15
牽制起き上りキック	倒下恢复时 ⇩◒or⇩◑	下	5

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	◑連打	中	12
前转起身中段脚	前转中 ◑連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 ◑連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 ◑連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中◑連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中◑連打	中	12
起身下段脚	◒連打	下	7
前转起身下段脚	前转中◒連打	下	7
后转起身下段脚	后转中◒連打	下	7
横转起身下段脚	横转中◒連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中◒連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中◒連打	下	7

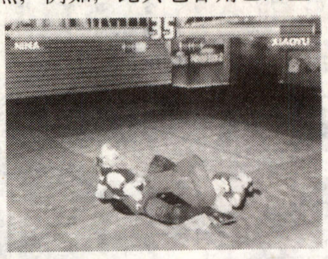


沉默的刺客



特征　擅长打击技和投技

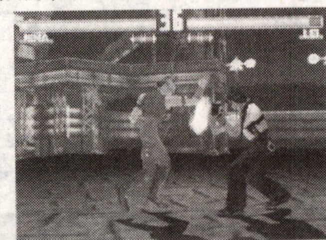
"铁拳3"中有尼娜所擅长的包括关节技在内的各种招数。这些招数有很多特点，例如，比其它各角色的空当小，投技也多于他人，另外，她还有许多返技。尼娜是一位可进行各种组合攻击的全能型角色。



在"铁拳2"中，尼娜缺少强有力的下段攻击，这次一并补上。尼娜可以胜任各种任务了。

基本战术1　用丰富的连续技压倒对手

从技表中可以得知，尼娜的招数数量是最多的。我们可以先研究一下进攻方法和战术。



作为招数中一半以上的打击技，都是可以连续攻击2次以上的组合技。

这些连续技的优点是可以连续攻击对手，并且根据对手的状态可在途中改变进攻方式，最后用中段或下段攻击击中对手。把各种招数熟记在心，当攻击对手时，先判定对手的防守情况，之后再选择自己应用的招数。如果用尼娜的连续不断地攻击对手，最后可将对手陷入混乱的境地中。

但是，连续技也有弱点。在下段攻击中，没有可以击倒对手的招数。这样难以使对手感受到来自下段的危胁。这可以用各种组合技来解决。

基本战术2　以自由的方式作战

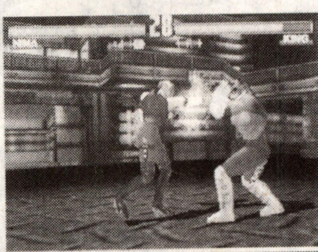
尼娜的强项不只是打击技。打击技可进行上、中、下三段的攻击固然很强，可是投技和返技也都有巨大的威力。选择了尼娜也要重视这些招数的使用。这样，尼娜就更加不可战胜了。

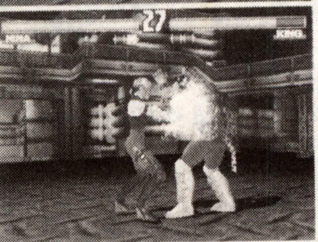
以打击技为中心，加入投技和返技的战术是最佳战术。

只使用一种进攻方式是不能体会到尼娜所带来的快感的。

有时要象艾迪和花郎一样以打击技为主，有时要象保罗和仁一样以返技为主，有时还应象KING那样以投技和关节技为中心展开战斗。这时你就会理解到尼娜这位角色的真正力量和威力了。

用各种战斗方法战斗着的尼娜。如果用投技，就要与跳跃和连打等空当小的招数结合起来。





在组合攻击途中突然使出特殊攻击

尼娜的格斗类型



尼娜修练的武功是合气道。合气道是以投技为主，类似柔道的功夫，但是其内容和攻击方法与柔道完全不同。

一般人见到合气道后，总会发出“为什么只抓住对方的手，就可以把对方移动”的疑问。但是，合气道招数可以从理论来说明的是，其通过熟悉人体构造，使用“杠杆原理”来用最小的力，发挥最大的效果。

掌握合气道的人多半不是身体强状的男子，而是娇小的女性。她们练习合气道的主要目的是用来防身。

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リードジャブ		上	4
クロスストレート		上	10
サイドハイキック		上	25
ハイキック		上	15
リードジャブ	➡	上	5
クロスストレート	➡	上	10
サイドハイキック	➡	上	25
ハイキック	➡	上	16
シットジャブ	下蹲状态	特殊中	5
シットストレート	下蹲状态	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态	下	12
ローキック	下蹲状态	下	10
シットジャブ	下蹲途中	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中	特殊中	10
シットスピンキック	下蹲途中	下	12
ローキック	下蹲途中	下	7
アッパーカット	站立途中	中	12
ライジングアッパー	站立途中	中	15
トルネードキック	站立途中	上	25
トゥースマッシュ	站立途中	中	15
ステップインアッパー	⇧	中	10
ショートアッパー	⇧	中	12
サイドキック	⇧	中	10
フロントキック	⇧	中	15
スピンナックルジャブ	背对对手 (或)	上	15
スピンキック	背对对手 (或)	上	25
シットスピンナックル	背对对手 ⇩ (或⇩)	下	10
シットスピンキック	背对对手 ⇩ (或⇩)	下	12

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	10
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中連打	下	7
后转起身下段脚	后转中連打	下	7
横转起身下段脚	横转中連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中連打	下	7

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングキック	倒下恢复时 ⇦⇦	中	20
横転からスプリングキック	横转时⇦⇦	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇨⇨	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后，前转中⇨⇨	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇦⇨	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后，后转中 ⇦⇨	中	15
牽制起き上りキック	倒下恢复时 ⇩or⇩	下	5

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
四方投げ	接近	投技	30
居反	接近	投技	30
居反肘落し	接近	投技	35
居反肘落し膝固	居反肘落し中	投技	10
膝十字固	对手左侧接近 或	投技	40
引き回し	对手右侧接近	投技	38
背中向きからの投げ掴み	背对 或	投技	
飛びつき前方回転逆三角絞め	背后接近 或	投技	60
返し技	对手攻击⇦ 或 ⇦	返技	
下段さばき	⇧(或⇩) 或⇧(或⇩)	返技	
抱え込み肘打ち	接近 ⇧ ⬊	投技	50
首刈り投げ	接近 ⬅	投技	40
掌握	接近⇩⇧⇨	投技	15
首刈十字固	掌握中	投技	30
立逆脇固	掌握中	投技	20
裏門鷹羽絞	立逆脇固中	投技	25
捨逆脇固	立逆脇固中	投技	25
腕挫腹固	掌握中	投技	15,15
首捻顔固	腕挫腹固中	投技	35
股裂き腕十字固	腕挫腹固中	投技	45
蟹挟み	接近⇩⇧⇨	投技	15
アキレス腱固	蟹挟み中	投技	20
飛びつきアキレス腱固	⇨⇨⇨	投技	20,20
膝十字固	アキレス腱固中	投技	35
回転アキレス腱固	アキレス腱固中	投技	45
前転腕十字固	蟹挟み中	投技	35
失脚	接近⇩⇧⬅	投技	15
万歳固	失脚中	投技	28
股裂き腕十字固	万歳固中	投技	45
首捻顔固	万歳固中	投技	35
立逆脇固	失脚中	投技	20
裏門鷹羽絞	立逆脇固中	投技	25
捨逆脇固	立逆脇固中	投技	25

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	12
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中連打	下	7
后转起身下段脚	后转中連打	下	7
横转起身下段脚	横转中連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中連打	下	7

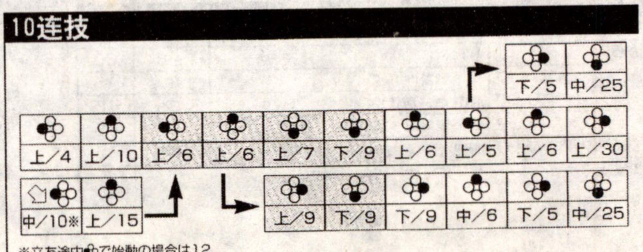
【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ワンツーパンチ	✤✤	上、上	4,10
双掌破	➡✤（或⇨⇨✤or站立途中✤）	中	20(30)(20)
トリプルスマッシュ	✤（⇙✤）✤✤	上(中)、上、上	4,10(15),15
ダブルスマッシュ	✤✤	上、上	10,15
PKコンボ	✤✤	上、上	10,20
PDKコンボ	✤⬇✤	上、下	10,10
ニールキック	⇩⇙➡✤（或⇨⇨✤）	中	20
フラッシュコンボ	⇙✤✤✤	中、上、上	10,10,6
ラピッドキックコンボ	⇙✤✤✤✤	中、上、上、上	10,6,8,15
アッパーストレート	⇙✤✤	中、上	10,15
ハンティングキックコンボ	⇙✤✤✤	上、下、上	20,10,14
レイブキック	⇩✤☆✤或下蹲状态✤☆✤	特殊中、中	5,10
ボーンカッター	⇨⇨⇨✤	中	20
ハンティングスワン	⇘✤	防卫不能	95
レフトハイ&ライトハイキック	✤✤	上、上	25,15
シットスピン&ライトハイキック	⬇✤☆✤或⇩✤☆✤	下、上	12,15
ジェイルクラッシュ	✤（⇙✤）✤⬇✤✤	上(中)、上、下、上	4,10(15),10,15
セメタリークラッシュ	✤（⇙✤）✤⬇✤✤	上(中)、上、下、中	4,10(15),10,10
連撃双掌破	✤（⇙✤）✤✤✤➡✤	上(中)、上、上、上、中	4,10(15),6,6,20
連撃双掌破	✤（⇙✤）✤➡✤	上(中)、上、中	4,10(15),20
レッグブレイクコンボ	⬇（或⇩）✤⬇✤	下、下	12,7
ディバインキャノン	⇩⬋✤	中	25
スライサー	⇘✤	下	10
ディバインキャノンコンボ	⇘✤✤	下、中	10,25
サイドステップスタッブ	⇘✤	中	20
スパイクコンボ&ライトハイキック	✤✤✤	上、下、上	25,10,15
スパイクコンボ&ライトアッパー	✤✤✤	上、下、中	25,10,10
スパイクコンボ&ライトローキック	✤✤⬇✤	上、下、下	25,10,7
クリークアタックコンボ	⇙✤✤✤✤	中、上、上、下	10,12,6,8
クリークアタック&レフトローキック	⇙✤✤⬇✤	中、上、下	10,12,10
クリークアタック&レフトハイキック	⇙✤✤✤	中、上、上	10,12,20
クリークアタック&ライトハイキック	⇙✤✤✤	中、上、上	10,12,15
シェイクショット	横移動中✤	中	15
リフトショット	横移動中✤	中	15
ラピッドコンボ&レフトローキック	⇙✤✤✤✤	中、上、上、下	10,6,8,10
ラピッドコンボ&双掌破	⇙✤✤✤✤✤➡✤	[illegible]	10,6,8,10,6,20
ジャミングコンボ&ライトアッパー	✤✤✤	上、下、中	15,15,10
ジャミングコンボ&ライトローキック	✤✤⬇✤	上、下、下	15,15,7
ジャミングコンボ&ライトハイキック	✤✤✤	上、下、上	15,15,15
ランディングキック&ライトアッパー	⇙☆⬇✤✤	下、中	25,10
ランディングキック&レフトミドルキック	⇙☆⬇✤✤	下、中	25,15
ランディングキック&ライトハイキック	⇙☆⬇✤✤	下、上	25,15
レフトミドル&ライトハイキック	⇙✤✤	中、上	10,15
フローズンキック	⬇（或⇩）✤✤	特殊中、中	8(10),15
スパークコンボ	✤（⇙✤）✤✤✤	上(中)、上、上、下	4,10(15),6,8
ライトローキック&バックスピンチョップ	⬇（或⇩）✤✤	下、上	10(7),10
ライトハイキック&レフトスピンローキック	✤✤	上、下	15,15
レフトスピンローキック&ライトアッパー	⬇（或⇩）✤✤	下、中	12,10
PDKコンボ&ライトアッパー	✤⬇✤✤	上、下、中	10,10,10
PDKコンボ&ライトハイキック	✤⬇✤✤	上、下、上	10,10,15
キリングブレード	⬅✤	上	15
アサルトコンボ	⇙✤✤✤➡✤	中、上、上、中	10,10,6,20
鰓斬り	⇦⇘⇩⬊✤	中	24
エンプレスヒール	対手倒地⇩or⇙✤	倒地攻击	20
ファールキック	⇨⇨✤or⇩⇙➡✤	中	25
レッグスウィープ	⬇⇙✤	下	18
ビンタ	⬅✤	上	15
往復ビンタ	⇦✤✤	上、上	15,18
水面刈り	横移動中✤	下	10
鰓突き	⇨➡✤	上	21
鰓速突き	⇨⇨✤	上	15
ヘルプハンド	⇘✤	中	10
首刈り打ち	⇨➡✤	上	20
螺旋双破	横移動中✤	中	20
デビルキッス	⇩⇙⇨⬋✤	上段防卫不能	
気合い溜め	✤	特殊動作	

【跳跃攻击】

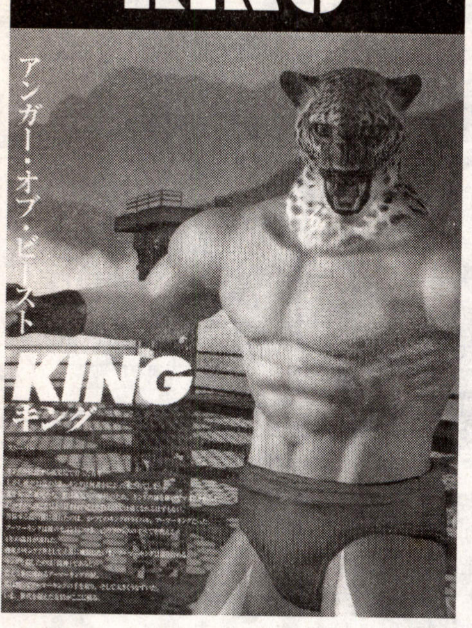
技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）✤	中	12
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中✤	中	15
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✤	中	18
ジャンピングダウンパンチ	⬉（or⬈）✤	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆✤	倒地攻击(中)	18
カタパルトキック	⬆（or⬉or⬈）✤	中	20
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中✤	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✤	中	25
ジャンピングローソバット	⬆（or⬉or⬈）✤	下	前15,上25,後25
ジャンプハイキック	⬆（or⬉or⬈）✤	中	前20,上25,後25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中✤	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✤	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）着地时✤	中	15
ジャンプナックル	⇗✤	中	12
ジャンプストレート	⇗空中✤	中	12
ジャンプナックル	⇗空中下降中✤	中	12
ジャンピングダウンパンチ	⇗✤	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇗空中✤	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇗空中下降中✤	倒地攻击(中)	12
カタパルトキック	⇗✤	中	20
ジャンプサイドキック	⇗空中✤	中	20
ジャンプサイドキック	⇗空中下降中✤	中	20
ジャンプハイキック	⇗✤	上	20
ジャンプハイキック	⇗空中✤	中	25
ジャンプハイキック	⇗空中下降中✤	中	25

10连技



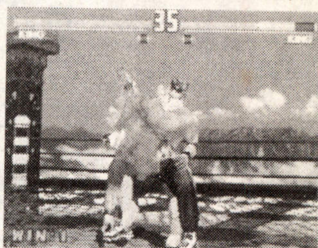
※立ち途中で始動の場合は12

愤怒的野兽



特征　摔跤专家

与“铁拳2”相比，“铁拳3”增加了大量的投技。与此同时，各种投技变得越来越复杂，也越来越不容易摆脱。KING的格斗技也更加优秀。



KING最大的进步是可以将倒地后的对手抓住再摔的倒地投，这样战斗变得更加激烈了。

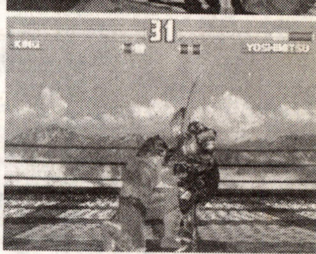
基本战术1　通常投的风格

KING的投技中有通常投和倒地投。首先介绍一下通常投。



通常投一定要抓住对手的空当才可开展进攻。说起来很简单，但在实战中要能抓住对手的空当则要反复的练习。

那么通常投在什么时候使用比较合适呢？首先在对手的连续技以刺拳结束时，赶快输入指令简单的投技是我方的战斗方法之一。有时，对手的招数在中途突然停止自己也想不起来要使用投技，这时用投技自己会使对手感到不知所措。可是，有时对手攻击是拳攻击，偶然会使出摆脱投技的招数。



侧面投和背面投的攻击力很高，并且还能躲避对手的攻击

在横移动时使用的投技大多是侧面投。这样，横移动后可用的投技应以摔为主。

基本战术2　以倒地投追击对手

倒地投是本作中的新型攻击术。可以在侧面投后，使用倒地投。当对手倒地准备起身时，自己可以抓住这段时间实施投技。

此外，当空中组合攻击停止后，也可用此招数。不过，有时对手会突然起身，这时用投技就不太好了。所以要判断好对手的动作情况。

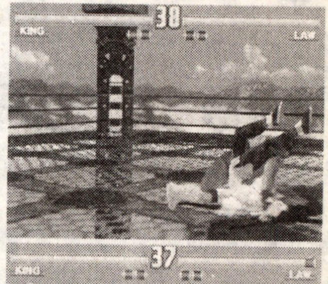
KING的格斗类型

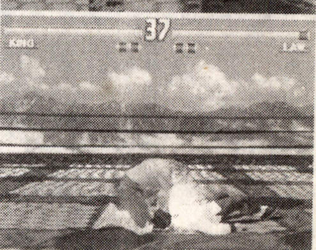


现代的摔跤分职业和业余2种，规则也不相同。在古希腊和罗马时代，二者的规则是一样的。同一格斗技为什么有2种区别呢？这是由于在欧洲起源的摔跤在20世纪初传入美国的结果。

当时欧洲的摔跤与现在的职业摔跤比较相似。比赛只是为争赏金，业余和职业摔跤没有本质上的不同。但在美国登陆后，摔跤成了大众娱乐节目，更注重于观赏性，使观众感到有趣才的是最主要的。这样，摔跤逐渐向业余化方向发展，并且与各种技巧相融合，招式也更加华丽。

KING的出身是墨西哥，受美国业余摔跤的影响较大，招数上很华丽，可是其格斗性能又接近欧洲的职业摔跤。





倒地投，不过这时也可以用别的方法攻击对手

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
掌底		上	6
掌底		上	10
サイドハイキック		上	25
ハイキック		上	20
掌底	➡	上	7
掌底	➡	上	12
サイドハイキック	➡	上	25
ハイキック	➡	上	25
シットジャブ	下蹲状态	特殊中	5
シットストレート	下蹲状态	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态	下	12
ローキック	下蹲状态	下	10
シットジャブ	下蹲途中	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中	特殊中	10
シットスピンキック	下蹲途中	下	12
ローキック	下蹲途中	下	7
アッパーカット	站立途中	中	12
ダイナマイトアッパー	站立途中	中	20
トルネードキック	站立途中	上	28
トゥースマッシュ	站立途中	中	20
エルボースマッシュ	⇦	中	15
ドロップフック	⇦	中	10
サイドキック	⇦	中	17
ローキック	⇦	下	15
スピンナックルジャブ	背对对手 （或 ）	上	15
スピンキック	背对对手中 （或 ）	上	25
シットスピンナックル	背对对手中 （或 ）	下	10
シットスピンキック	背对对手中 （或⇩ ）	下	12

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）	中	12
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中	中	15
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中下降中	中	18
ジャンピングダウンパンチ	⬉（or⬈）	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆	倒地攻击(中)	18
ソバット	⬆（or⬉or⬈）	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中下降中	中	25
ジャンピングローソバット	⬆（or⬉or⬈）着地时	下	前15,上25,後25
ライジングトーキック	⬆（or⬉or⬈）	中	前13,上15,後17
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中下降中	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）着地时	中	15
ジャンプナックル	⇧	中	12
ジャンプストレート	⇧空中	中	12
ジャンプナックル	⇧空中下降中	中	12
ジャンプクロスナックル	⇧	中	15
ジャンプクロスナックル	⇧空中	中	15
ジャンプクロスナックル	⇧空中下降中	中	15
ソバット	⇧	中	25
ソバット	⇧空中	中	25
ソバット	⇧空中下降中	中	25
ライジングトーキック	⇧	中	13
ライジングトーキック	⇧空中	中	25
ライジングトーキック	⇧空中下降中	中	25

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングキック	倒下恢复时⇦⇦	中	20
横転からスプリングキック	横转时⇦⇦	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇨⇨	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后，前转中⇨⇨	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇦⇨	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后，后转中 ⇦⇨	中	15
牽制起き上りキック	倒下恢复时 ⇩ or⇩	下	6

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
掌底		上、上	6,15
掌底アッパー		上、上、中	6,15,10
ドロップキック	或⇨⇨	中	25
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨	上	40
ジェイルキック	⇨⇨	中	30
ナックルボム	⇦	中	35
アリキック	⇩ 或⬇⬋	下、下、下	13,7,7
アリキック（カウンター時）	⇩ 或⬇⬋	下,下,下,下,下	17,7,5,4,3
エルボードロップ	⇧（或⇨或⇦）	中	35
スマッシュアッパー	⇨⇨	中	20
グランドスマッシュ	⇨⇨☆	下	6
ダイナマイトアッパー	⬇⬋	中	20
フライングクロスチョップ	⇨⇨	出旋上,後半下	15
フランケンシュタイナー	⇦	中	15
ライトストレート→レフトアッパー		上、中	10,12
レフトストレート→ライトアッパー	下蹲途中	特殊中、中	5,15
ムーンサルトボディープレス		防卫不能	25
ジャガーインパクト	➡	上段防卫不能	50
エルボースティング	⇩	中	15
スピニングスマッシュ	アリキック1发后	中	10
893·K	⇦	上	20
ブルータルサイクロン		中、中	15,21
ターンラリアット	背对	上段防卫不能	50
レッグラリアット	横移動中	上	60
ガード崩し	接近⇨➡	防卫不能	
ブラックボム	⇨⇩⇦☆	中	28
レッグブレーカー	⬇⇦	下	21
アローストレート	横移動中	上	30
ショルダータックル	⇨	中	40
気合い溜め		特殊動作	

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	10
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中 連打	下	7
后转起身下段脚	后转中 連打	下	7
横转起身下段脚	横转中 連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中 連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中 連打	下	7

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	12
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中 連打	下	7
后转起身下段脚	后转中 連打	下	7
横转起身下段脚	横转中 連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中 連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中 連打	下	7

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
スイングDDT	接近	投技	35
ブレンバスター	接近	投技	35
アルゼンチンバックブリーカー	左侧接近对手 or	投技	20,20
ニークラッシャー	右侧接近对手 or	投技	42
ハーフボストンクラブ	背后接近	投技	60
コブラツイスト	背后接近	投技	60
ストレッチバスター	背后接近⇦➡	投技	75
背中向きからの投げ掴み	背对 或	投技	
DDT	接近⬇⇧⇩⬋	投技	55
ツームストンパイルドライバー	接近⇧➡	投技	58
ジャイアントスイング	接近⇨⇦⇧⇩⇧➡	投技	70
フランケンシュタイナー	⇧	投技	45
フランケンシュタイナー	⇧	投技	60
フィギアフォーレッグロック	接近⬈	投技	32
ココナッツクラッシュ	接近⬉	投技	30
マッスルバスター	⇩⇧⬅	投技	50
ロープ投げ	接近	投技	
ロープ投げ~引き戻し	接近	投技	
ロープ投げ~投げ飛ばし	接近	投技	8
ロープ投げ~叩きつけ	接近	投技	10
ロープ投げ~後方取り	接近	投技	
ジャンピングパワーボム	对手跳跃接近⇩ 或⇩	下段投	45
下段さばき	⇧(或⇩) 或⇧(或⇩)	返技	
ドラゴンスクリュー	对手攻击 or	返技	
回転アキレス腱固	对手攻击 or	返技	

【倒地投】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ストラングルホールド	抓住对手仰倒时的上半身⇧ 或 ⇧	倒地投	28
ジャイアントスイング	抓住对手仰倒时的下半身⇧	倒地投	15,15
ゴールデンヘッドバット	抓住对手仰倒时的下半身⇧	倒地投	33
フィギアフォーレッグロック	抓住对手仰倒时的下半身⬋	倒地投	33
転がす	抓住对手仰倒时的左侧 ⇧ 或⇧	倒地投	
転がす	抓住对手仰倒时的右侧 ⇧ 或⇧	倒地投	
サーフボードストレッチ	抓住对手俯倒时的上半身⇧ 或⇧	倒地投	32
ハーフボストンクラブ	抓住对手俯倒时的下半身⇧ 或⇧	倒地投	30
キャメルクラッチ	抓住对手俯倒时的左侧 ⇧ 或⇧	倒地投	35
弓矢固	抓住对手俯倒时的右侧 ⇧ 或⇧	倒地投	37

【ジャガードライバー的配合技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャガードライバー	接近⇩⇧➡	投技	25
ボストンクラブ	ジャガードライバー中	投技	25
アーチロックフェイスバスター	ジャガードライバー中	投技	30

【グランドスマッシュ的配合技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
グランドスマッシュ	⇨⇨☆	下	6
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュ反击成功时	投技	30
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュ反击成功时 ⇧⇩	投技	60

【撞击的配合技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
アルティメットタックル	⬇ 或⬈ 或⇨⇩⬊	投技	5
タックルパンチ	撞击后 或	投技	5,5,5,5,5
腕拉ぎ十字固	撞击后	投技	25
レイジウインド	腕拉ぎ十字固中	投技	10
膝十字固	撞击后	投技	20
カゼスペシャル	膝十字固中	投技	20,20

【ワンダフルメキシカンコンボ】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リバースアームスクラッチスラム(A)	对手接近⇨⬊	投技	25
リバースアームスクラッチスラム(B)	对手接近⇨⬊	投技	25
バックドロップ	リバースアームスクラッチスラム中	投技	18
ジャーマンスープレックス	バックドロップ中	投技	18
パワーボム	ジャーマンスープレックス中	投技	22
ジャイアントスイング	パワーボム中	投技	27
マッスルバスター	パワーボム中	投技	32

【リバースアームスラッチスラム的配合技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リバースアームスクラッチスラム(A)	对手接近⇨	投技	25
リバースアームスクラッチスラム(B)	对手接近⇨	投技	25
バックドロップ	リバースアームスクラッチスラム(A)or(B)中	投技	18
キャノンボールバスター	バックドロップ中	投技	18
マンハッタンドロップ	キャノンボールバスター中	投技	17
パワーボム	キャノンボールバスター中	投技	22
ドクターボム	マンハッタンドロップ中	投技	20
ジャイアントスイング	パワーボムorドクターボム中	投技	27
マッスルバスター	パワーボムorドクターボム中	投技	32

【キャノンボールバスター的配合技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
キャノンボールバスター	横移動中	投技	18
パワーボム	キャノンボールバスター中	投技	22
マンハッタンドロップ	キャノンボールバスター中	投技	17
ドクターボム	マンハッタンドロップ中	投技	20
ジャイアントスイング	パワーボムorドクターボム中	投技	35
マッスルバスター	パワーボムorドクターボム中	投技	32

【アームブリーカー的配合技】

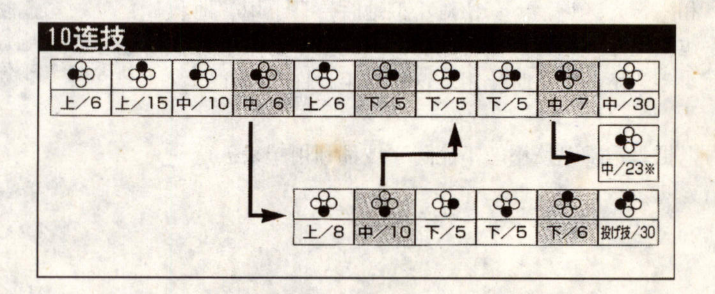
技名	操作	攻击判定	攻击力
アームブリーカー	对手接近⇨⇩⬊	投技	20
トリプル・アームブリーカー	アームブリーカー中	投技	10,15
カワズ落し	アームブリーカー中	投技	20
ストラングル・ホールド	カワズ落し中	投技	25
チキンウイングフェイスロック	アームブリーカー中	投技	25
ドラゴン・スリーパー	チキン中	投技	30
ローリング・クレイドル	チキン中	投技	75

【スタンディングアキレスホールド的配合技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
スタンディングアキレスホールド	对手接近⇨⇩⬊	投技	30
インディアンデスロック	スタンディングアキレスホールド中	投技	30
ロメロスペシャル	インディアンデスロック中	投技	50
S.T.F	スタンディングアキレスホールド中	投技	35
スコーピオンデスロック	スタンディングアキレスホールド中	投技	40

【ベルウッドスペシャルコンボ】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リバースゴリースペシャルボム	对手接近⇨	投技	28
リバースゴリースペシャルボム	对手接近⇦	投技	28
キャノンボールバスター	リバースゴリースペシャルボム中	投技	18
マンハッタンドロップ	キャノンボールバスター中	投技	17
ドクターボム	マンハッタンドロップ中	投技	20
ジャイアントスイング	ドクターボム中	投技	27
マッスルバスター	ドクターボム中	投技	32
パワーボム	キャノンボールバスター中	投技	22
ジャイアントスイング	パワーボム中	投技	27
マッスルバスター	パワーボム中	投技	32



宇宙忍者

吉光



特征 奇妙而又华丽的功夫

吉光的样子让人感到十分有个性。他的招数也增加了许多，战术也与“铁拳2”有所不同。



吉光的特征在于他有许多奇妙而又华丽的功夫。与别的角色相比他有许多不能防守技。如果很好地运用这些不能防守技，在对战中就会控制住局面。

基本战术1 右钩拳为主力武器

大部分角色的右钩拳是站在原地打出的，只有吉光的右钩拳是边前进边打出。这样，即使吉光与对手有一段距离也可抓住对手的空当，把对手击向空中。

实战中以右钩拳为主是战法之一。



用左钩拳加前进步击中对手。如果是在躲开对手攻击后再击中他，会把对手打飞

基本战术2 使用不能防守技

吉光不但会体术还会剑术。用刀发动的攻击大部分都是不能防守技，这也是吉光的特征之一。要想使吉光发挥更大威力，为自己带来战斗的乐趣，就应该有效地使用不能防守技。

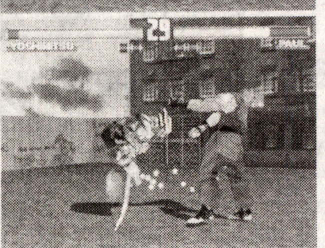
不能防守技中有象“斩哭剑”这样的招数，可在对手出现空当时，随时使用。但“华严”和“地雷刃”这种高技巧性的招数在实战中不易击中对手，要谨慎使用。

“华严”是砍对手脚部的下段攻击，攻击距离很短，要想击中对手则必须与对手靠得很近。这时，仅是接近对手就容易受到攻击，可以边攻击边用前进“弹割”招数。这样可攻入对手身边，使用“华严”。

“地雷刃”是把刀插入地下的不能防守技。不过，只用“地雷刃”是不会使对方受伤的。此技应在对手靠近自己身边倒地时使用。用“露払い”和“吉光ブレード”使对手倒地时，马上用“地雷刃”，这时对手边倒地边撞上刀刃使自己受伤。此技不易击中对手，也可以在判断对手为下段攻击时使用，这样对手也许会踢在刀刃上受伤。

这样，玩家可以把平常难以使用的不能防守技都利用起来，这会使游戏变更加精彩的。





把“地雷刃”与下段攻击组合起来可作返技使用

吉光的格斗类型



忍术是日本战国时代忍者使用的武艺。后世的人传说其为“腾云、隐雾、操纵禽兽”的超人之术。

当然，现在的忍术也不会使用超人本领，现在的忍者书中只包含体术和剑术。为了使暗杀活动成功，忍者必须练成高强的剑术。

吉光的卍忍术进化型就源于格斗技中的忍术。从其超常的跳跃力，对剑的熟练应用方面都可看到忍术的影子。

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
クイックジャブ		上	5
クロスストレート		上	12
バレリーナハイキック		上	30
リバースサイドキック		上	20
リードジャブ	➡	上	6
卍裏拳·壱	➡	上	12
バレリーナハイキック	➡	上	33
リバースサイドキック	➡	上	20
シットジャブ	下蹲状态	特殊中	3
シットストレート	下蹲状态	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态	下	12
ローキック	下蹲状态	下	10
シットジャブ	下蹲途中	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中	特殊中	10
シットスピンキック	下蹲途中	下	12
ローキック	下蹲途中	下	7
アッパーカット	站立途中	中	12
ライジングアッパー	站立途中	中	15
トルネードキック	站立途中	上	28
ライジングトゥースマッシュ	站立途中	中	20
鬼薊	⇨	中	15
ステップインアッパー	⇨	中	13
サイドキック	⇨	中	17
ミドルキック	⇨	中	19
スピンナックルジャブ	背对对手	上	15
卍裏拳·弐	背对对手	上	15
スピンキック	背对对手 （或）	上	25
シットスピンナックル	背对对手 ⇩ （或⇩）	下	10
シットスピンキック	背对对手 ⇩ （或⇩）	下	12

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
双破	接近	投技	30
雫	接近	投技	30
地獄車	左側接近 or	投技	15,25
傀儡舞い	右側接近 or	投技	15,25
忍法風塵	背后接近 或	投技	70
背中向きからの投げ掴み	背对 或	投技	技変化
忍法櫓落し	⇩⇨⬅	投技	50
下段さばき	⇨（或⇩）或⇨（或⇩）	返技	

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）	中	12
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中	中	15
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中下降中	中	18
ジャンピングダウンパンチ	⬉（or⬈）	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆	倒地攻击(中)	18
ジャンプバレリーナキック	⬆（or⬉or⬈）	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中下降中	中	25
ジャンピングローソバット	⬆（or⬉or⬈）着地时	下	前15,上25,後25
卍裏跳蹴り	⬆（or⬉or⬈）	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中下降中	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）着地时	中	15
ジャンプナックル	⇦	中	12
ジャンプストレート	⇦空中	中	12
ジャンプナックル	⇦空中下降中	中	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中下降中	倒地攻击(中)	12
ジャンプバレリーナキック	⇦	中	25
ジャンプバレリーナキック	⇦空中	中	25
ジャンプバレリーナキック	⇦空中下降中	中	25
卍裏跳蹴り	⇦	中	25
ジャンプラウンドハウスキック	⇦空中	中	25
ジャンプラウンドハウスキック	⇦空中下降中	中	25

【起身攻击】（倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用）

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	10
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中 連打	下	7
后转起身下段脚	后转中 連打	下	7
横转起身下段脚	横转中 連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中 連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中 連打	下	7

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングクロスチョップ	倒下恢复时⇦⇦✤	中	20
横転からスプリングクロスチョップ	横转时⇦⇦✤	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时⇨⇨✤	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后，前转中⇨⇨✤	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时⇦⇨✤	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后，后转中⇦⇨✤	中	15
牽制起き上りキック	倒下恢复时⇩✤or⇩✤	下	4

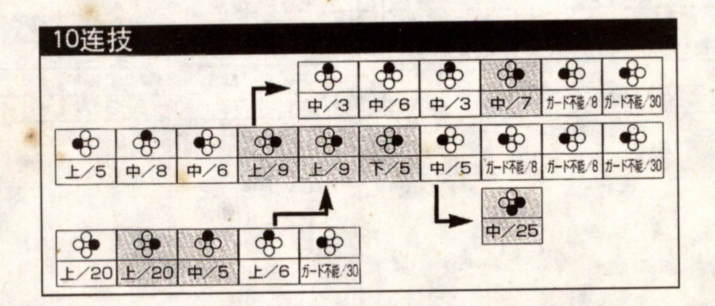
【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
忍法陽炎	⇨⇨✤	中	40
忍法草薙	忍法陽炎中✤	上	40
忍法卍葛	⬅✤✤✤✤✤✤	上,上,上,上,上,上	[illegible]
忍法卍変	⬋✤✤✤✤✤	下,下,下,下,下	12,7,7,5,5
三散華	✤✤✤	上、上、上	20,20,21
忍法卍車	⬃✤	中	10
吹雪	⇨⇨✤	中	20
倒木蹴	忍法卍変中⇨✤	中	12
斬哭剣	⬀✤	防卫不能	10
絶鳴剣	⇦⬅✤	防卫不能	90
稲妻	✤✤	上、中	30,30
露払い	下蹲前进开始时✤	下	12
PKコンボ	✤✤	上、上	12,21
PDKコンボ	✤⬇✤	上、下	12,8
卍あぐら	⬇✤	特殊動作	
千覚	卍あぐら中方向键不动	体力回復	
飛空剣	前大跳跃开始时✤	飛空襲剣準備動作	
飛空襲剣	飛空剣中⬇	防卫不能	25
旋風剣	⇦⬅✤☆✤	防卫不能	30
忍法卍菊	⬋✤✤✤✤✤✤	中,中,中,中,中,中	10,10,12,12,14,15
不惑	⇨➡✤	防卫不能	100
極·不惑	⇨➡✤⇨➡	防卫不能	100
惑	⇨➡✤☆		
不憂	⇩✤	防卫不能(自殺技)	60
日向砲	✤✤	中	30
華輪	⬅✤✤✤✤✤✤		
千覚無空舞	千覚中⬅		
連獄剣	⬀✤☆⬋	防卫不能	15
華厳	下蹲状态⬀⇦✤	防卫不能	20
草薙砲	⇨⇨✤✤✤	中、上、中	40,40,30
卍裏拳·壱	⇨✤	上	12

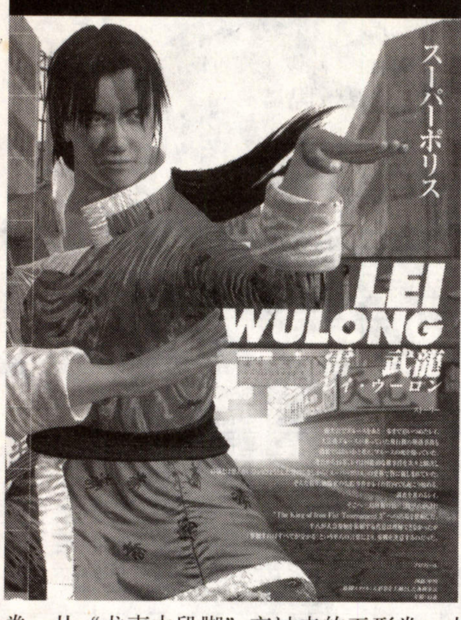
【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	✤連打	中	12
前转起身中段脚	前转中✤連打	中	13
后转起身中段脚	后转中✤連打	中	12
横转起身中段脚	横转中✤連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中✤連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中✤連打	中	12
起身下段脚	✤連打	下	7
前转起身下段脚	前转中✤連打	下	7
后转起身下段脚	后转中✤連打	下	7
横转起身下段脚	横转中✤連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中✤連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中✤連打	下	7

技名	操作	攻击判定	攻击力
卍裏拳·弐	背对✤	上	15
千覚卍菊	卍あぐら中✤	中	10,12,12,14,15
千覚日向砲	卍あぐら中✤	中	30
震電	⇨✤⬋✤✤✤✤✤✤✤	上、中	[illegible]
弾割り	⇨⇨✤✤	中、防卫不能	20,18
鬼薊	⬃✤✤✤✤	中、上、上、中	15,12,12,18
紫電	⬃✤✤	中、上	15,12
地雷刃	⇧✤	防卫不能	30
卍裏跳蹴り	⇧（或⬀或⬁）✤	中	25
忍法陽炎·裏	⇨➡✤	中	22
御霊削り	忍法陽炎·裏中✤或無想中✤	投技	
御霊返し	忍法陽炎·裏中に➡✤或無想中✤	投技	
地雷走り	地雷刃中に⇨➡or⇦⬅	防卫不能	15,15,15
跳ね地雷	地雷刃中に⇩or⇧or⬂	防卫不能	25
紫電菊	⬃✤✤⬋✤✤✤✤✤✤✤	中,上,中,中,中,中,中,中	[illegible]
虚空襲剣	⬅✤⇦	防卫不能	35
朧車	⇩⬃⇨✤	防卫不能	15,28
毒溜め	⬅✤	特殊動作	
毒霧	毒溜め中按键	防卫不能	35
卍血桜	⇩✤⇦✤✤✤✤✤	防卫不能	3,3,3,3,3
吉光ブレード	⇦✤	返技	35
黄泉駆け	⇨➡✤	中	18
スイープキック	⬇☆⬋✤	下	12
無想	横移動中✤	特殊動作	
転生	無想中⇨	防卫不能	10
地雷砲	地雷刃中✤	中	30
銅閃華	忍法卍車中⇦✤	特殊中	2
鋼閃華	銅閃華中✤	中	20
金閃華	銀閃華中⬋✤	防卫不能	15
銀閃華	鋼閃華中✤	特殊中	15
気合い溜め	✤	特殊動作	



超级警察
雷武龙



特征

拥有丰富的姿势

与“铁拳2 ”相比，招数和姿势更加丰富。本次最大的强化是五形拳。把五形拳的5 个流派都记住后，在对战中灵活运用会使雷武龙更加强大。



倒地后的反击和“龙声中段脚”仍然是主要技。

基本战术1

使用五形拳

本次雷战斗的主要招数是模仿动物的5 种姿势的五形拳。要全部掌握5种姿势的拳法，需要不断地练习。



五形拳的使用方法有许多种。简单的是在横移动时按下特定的按键发动攻击，用方向键上下按可选择不同的姿势。“龙声中段脚”在使用途中按方向键上或下就可变成五形拳。从“龙声中段脚”变过来的五形拳，由输入方向键的次数决定各种姿势。



在实战中，与其用横移动还不如用“龙声中段脚”迷惑敌人，之后再用五形拳。如果把对手击向空中也可先用“龙声中段脚”，之后再用五形技。各种组合都需要反复练习才能熟练使用。

倒地、起身攻击，仅用这种招数就可获得成功，给对手带来不快

基本战术2

卧的重要性

雷的战术中“卧”也是很重要的，下面就卧——倒地的重要性加以说明。

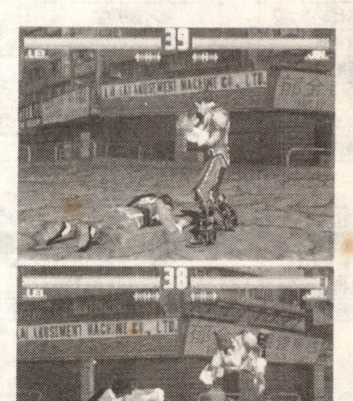
倒地后只能对对手施加下段攻击。这时的攻击十分有效，且威力强大。

其次，在倒地状态时可进行2 选攻击。倒地后当对手接近自己时，可进行突然起身的中段或下段攻击。

倒地方法有从站立状态倒地和使出“孤流脚”、“倒落肘”等倒地性质的招数。运用好这些战术会扩大攻击范围。

由于倒地状态不同，有可使技和不可使技。例如是仰卧还是俯身，是头向对手还是头背对手，情况不同，各种招数也不同。

在横移动中加入五形拳，多少会有点空当。在空中组合攻击“龙声中段脚”中加入五形技就会安全多了。



龙形时会有一定的空当

武龙雷的格斗类型



武龙雷所用的五形拳在现实中并不存在。但在中国武术中在类似的拳法。如：猴拳、鹰爪拳、白鹤拳、龙形拳、虎形拳。

明朝戚继光的书中记载着猴拳和鹰爪王之掌等功夫。这是戚继光用来教士兵的教科书。士兵学习拳法后用来在战斗中对付倭寇，具有实用性。

中国拳法模仿动物是为了学习动物的锐利性和强壮性。除以上提过的，另外还有虎、马、龟、鸡、鹞、燕、熊、蛇等拳法。这此都是中国人智慧的结晶。

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リードジャブ	✤	上	5
クロスストレート	✤	上	12
前廻し蹴り	✤	上	28
ハイキック	✤	上	16
リードジャブ	➡✤	上	6
クロスストレート	➡✤	上	12
前廻し蹴り	➡✤	上	30
ハイキック	➡✤	上	17
シットジャブ	下蹲状态 ✤	特殊中	3
シットストレート	下蹲状态 ✤	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态 ✤	下	12
ローキック	下蹲状态 ✤	下	10
シットジャブ	下蹲途中 ✤	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中 ✤	特殊中	10
サイドローキック	下蹲途中 ✤	下	15
ローキック	下蹲途中 ✤	下	7
アッパーカット	站立途中✤	中	12
ライジングアッパー	站立途中✤	中	15
フロントキック	站立途中✤	中	25
トゥースマッシュ	站立途中✤	中	20
ステップインアッパー	⇖✤	中	10
ショートアッパー	⇖✤	中	12
サイドキック	⇖✤	中	15
フロントキック	⇖✤	中	15
背身打	背对对手 ✤	上	12
背身崩墜	背对对手 ✤	中	20
スピンキック	背对对手 ✤	上	25
背身腿	背对对手 ✤	中	15
背身下掃打	背对对手 ⇩✤	下	8
シットスピンナックル	背对对手 ⇩✤	下	10
シットスピンキック	背对对手 ⇩✤	下	12
後掃腿	背对对手 ⇩✤	下	10

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

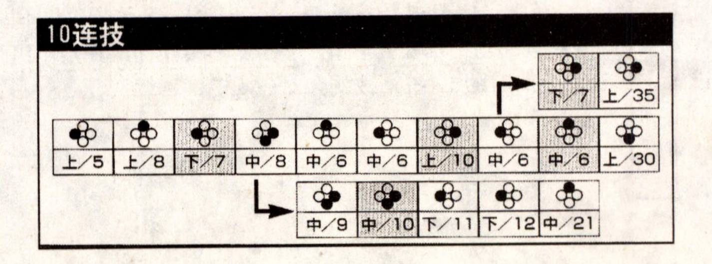
技名	操作	攻击判定	攻击力
牵制起身脚	倒下恢复时⇩✤or⇩✤	下	5
跳起	✤	中	20
横転跳起	横転中✤連打	中	20

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）✤	中	12
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中✤	中	15
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✤	中	18
燕尾落	⬉（or⬈）✤	中	15
ジャンピングダウンパンチ	⬈☆✤	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆✤	倒地攻击(中)	18
ジャンプサイドキック	⬆（or⬉or⬈）✤	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中✤	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✤	中	25
ジャンピングローソバット	⬆（or⬉or⬈）着地时✤	下	前15,上25,後25
ジャンピングフロントキック	⬆（or⬉or⬈）✤	中	前13,上15,後11
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中✤	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✤	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）着地时✤	中	15
ジャンプナックル	⇦✤	中	12
ジャンプストレート	⇦空中✤	中	12
ジャンプナックル	⇦空中下降中✤	中	12
燕尾落	⇦✤	中	15
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中✤	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中下降中✤	倒地攻击(中)	12
ジャンプサイドキック	⇦✤	中	25
ジャンプサイドキック	⇦空中✤	中	25
ジャンプサイドキック	⇦空中下降中✤	中	25
ジャンピングフロントキック	⇦✤	中	13
ジャンピングフロントキック	⇦空中✤	中	25
ジャンピングフロントキック	⇦空中下降中✤	中	25

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
飛空脚	接近✤	投技	30
衿締め	接近✤	投技	30
回身倒	左側接近对手✤或✤	投技	40
閃光乱舞脚	右側接近对手✤或✤	投技	5,10,25
押し倒し	背后接近对手✤或✤	投技	50
背中向きからの投げ掴み	背对对手✤或✤	投技	
払い倒し	接近 ⇨➡✤	投技	33
倒落肘	⬉✤	投技	35
瓶酔	龙形中 ✤或蛇形中✤	投技	33
下段さばき	⇧(或⇩)✤或⇧(或⇩)✤	返技	
酔歩	⇨或➡✤	返技	



【起身攻击】(倒地时、脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	✥連打	中	12
前转起身中段脚	前转中✥連打	中	13
后转起身中段脚	后转中✥連打	中	12
横转起身中段脚	横转中✥連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中✥連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中✥連打	中	12
起身下段脚	✥連打	下	7
前转起身下段脚	前转中✥連打	下	7
后转起身下段脚	后转中✥連打	下	7
横转起身下段脚	横转中✥連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中✥連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中✥連打	下	7

【起身攻击】(倒地时、脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
仰身起身中段脚	✥連打	中	10
俯身起身中段脚	⇧✥	中	15
前转起身中段脚	前转中✥連打	中	13
后转起身中段脚	后转中✥連打	中	12
横转起身中段脚	横转中✥連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中✥連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中✥連打	中	12
起身下段脚	✥連打	下	7
前转起身下段脚	前转中✥連打	下	7
后转起身下段脚	后转中✥連打	下	7
横转起身下段脚	横转中✥連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中✥連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中✥連打	下	7

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
寝る	⬇（或⇩）✥	特殊動作	
跳弓脚	卧状态头朝对手时✥	中	20
跳ね起き	卧状态脚朝对手时✥	中	20
仰寝後掃燕舞	卧状态头朝对手时✥✥	下、上	7,21
背を向ける	⬅（或⇦）✥	特殊動作	
背身打	背对 ✥	上	12
背身下掃打	背对 ⬇（或⇩）✥	下	8
背身崩墜	背对 ✥	中	20
背身腿	背对 ✥	中	15,
背刃落	背对 ✥✥✥	中、中、中	15,15,15
背身後掃燕舞	背对 ⬇（或⇩）✥✥	下、上	10,35
後掃燕舞	⇧✥✥	下、上	10,25
転身連咆	✥✥	上、上	18,18
旋風連脚	✥✥	中	30
旋風連脚	➡（或⇨）✥✥	中	30
龍声下段脚	⇨☆✥✥✥✥✥	中,中,中,中,下	10,8,8,8,15
龍声中段脚	⇨☆✥✥✥✥✥	中,中,中,中,中	10,8,8,8,15
狼牙揺震撃	⇨☆✥✥✥✥✥	中,中,中,上,中	15,12,5,17,20
狼牙虎蹲山	⇨☆✥✥✥✥⬇✥	中,中,中,上,下	15,12,5,17,10
揺震撃	⇨☆✥✥	上、中	35,20
虎蹲山	⇨☆✥⬇✥	上、下	35,10
虚環脚	✥✥	上、下	28,20
雷光下段脚	➡✥✥✥✥✥	上、中、中、下	35,12,12,8,15
雷光中段脚	➡✥✥✥✥✥	上、中、中、中	35,12,12,8,15
弧流腿	✥✥	中	25
綜爪牙	⇨☆✥✥✥✥	上、上、中、中	3発目25・4発目30
妃睡鳥	⬅✥	特殊動作	
鳳凰旋風脚	妃睡鳥中✥	防卫不能	90
鷹爪連脚	妃睡鳥中✥✥✥✥	中、中、中、中	15,15,15,15
伏寝弧流腿	俯身在对手脚侧 ✥✥	中	18
伏寝掃腿	俯身在对手脚侧 ✥✥	下	10
仰向けからうつ伏せに転がる	仰卧⬇✥	特殊動作	
うつ伏せから仰向けに転がる	俯卧 ✥	特殊動作	
雷光跳脚	⇨⇨⇨✥	中	30
伏寝滑	俯身在对手头侧 ✥✥	下	15
巻暫連脚	✥ ✥✥✥	下、下、中	7,7,35
燕尾落	⇘or⇙✥	中	15
背身燕尾落	背对 ⇘or⇙✥	中	15
石頭	⬅✥	中	30
うつ伏せに寝る	⬇✥	特殊動作	

技名	操作	攻击判定	攻击力
酔歩腿	酔歩中✥	下	15
酔虚撃	酔歩中✥	中	25
転身崩墜	✥✥	中、中	18,20
気合い溜め	✥	特殊動作	
龍声1発目~蛇の構え	⇨☆✥後⇧or⇩	中	10
龍声2発目~龍の構え	⇨☆✥✥後⇧or⇩	中、中	10,8
龍声3発目~豹の構え	⇨☆✥✥✥後⇧or⇩	中、中、中	10,8,8
龍声4発目~虎の構え	⇨☆✥✥✥✥後⇧or⇩	中、中、中、中	10,8,8,8
龍声中段脚~鶴の構え	⇨☆✥✥✥✥✥後⇧or⇩	中,中,中,中,中	10,8,8,8,15
雷光中段脚~鶴の構え	⇨✥✥✥✥✥後⇧or⇩	上,中,中,中,中	35,12,12,8,15
五形拳 蛇の構え	横移動中✥or⇨✥	特殊姿勢	
蛇突連撃	蛇形中 ✥✥✥	中、中、下	15,10,15
蛇武	蛇形中 ✥✥✥✥✥✥	上,上,上,上,上,上	13,10,8,6,5,5
巻暫脚	蛇形中 ✥	中	21
蛇尾	蛇形中 ✥	下	11
五形拳 龍の構え	蛇形中 ⇧or龍声2発⇧or⇩	特殊姿勢	
龍砲	龙形中 ✥	中	20
龍牙	龙形中 ✥	中	25
龍尾	龙形中 ✥	上	28
龍牙連撃	龙形中 ✥✥✥✥	上、中、中、上	15,12,5,17
龍の構え~狼牙揺震撃	龙形中 ✥✥✥✥✥	上,中,中,上,下	15,12,5,17,20
龍の構え~狼牙虎蹲山	龙形中 ✥✥✥✥⬇✥	上,中,中,上,中	15,12,5,17,10
五形拳 豹の構え	蛇形中 ⇩or龍声3発⇧or⇩	特殊姿勢	
豹手	豹形中 ✥	中	25
豹双爪	豹形中 ✥✥	下、上	16,20
豹掃腿	豹形中 ✥	下	18
豹の構え~雷光中段脚	豹形中 ✥✥✥✥✥	上,中,中,中,中	26,12,12,8,15
豹の構え~雷光下段脚	豹形中 ✥✥✥✥✥	上,中,中,中,下	26,12,12,8,15
五形拳 虎の構え	龙形中⇧or龍声4発⇧or⇩	特殊姿勢	
西虎爪	虎形中 ✥	中	25
東虎爪	虎形中 ✥	中	26
虎掃腿	虎形中 ✥	下	20
虎旋脚	虎形中 ✥	上	32
虎旋脚~龍声中段脚	虎形中 ✥✥✥✥✥✥	上,中,中,中,中,中	32,10,8,8,8,15
虎旋脚~龍声下段脚	虎形中 ✥✥✥✥✥✥	上,中,中,中,中,下	32,10,8,3,8,15
五形拳 鶴の構え	豹形中⇩or龍声中段脚後⇧or⇩or雷光中段脚後⇧or⇩	特殊姿勢	
鶴爪	鹤形中 ✥	下	20
跳鶴連撃	鹤形中 ✥✥✥✥	中、下、中、中	21,10,10,15
鶴突	鹤形中 ✥	中	27
鶴翼	鹤形中 ✥	上	30

KUMA



【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ベアバイツ	接近⊕	投技	40
ベアハッグ	接近⊕	投技	10,25
ブルートスロー	左側接近対手⊕或⊕	投技	10,15,25
チョークスラム	右側接近対手⊕或⊕	投技	40
ブラッドサッカー	背后接近対手⊕或⊕	投技	70
背中向きからの投げ掴み	背対対手⊕或⊕	投技	
ベアぱちき	⇨➡⊕	投技	35
チアフルボールアップ	⇨⬀⇩⬁⇦➡⊕	投技	60

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	⊕連打	中	12
前转起身中段脚	前转中⊕連打	中	13
后转起身中段脚	后转中⊕連打	中	12
横转起身中段脚	横转中⊕連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中⊕連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中⊕連打	中	12
起身下段脚	⊕連打	下	7
前转起身下段脚	前转中⊕連打	下	7
后转起身下段脚	后转中⊕連打	下	7
横转起身下段脚	横转中⊕連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中⊕連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中⊕連打	下	7

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ベアヘブンキャノン	⇨⊕⊕⊕	上、中、中	10,8,14
スプリングハンマーパンチ	倒地⬇⊕	中	12
ストレート+エルボー+アッパー	⊕⊕⊕	上、中、中	12,21,20
ベアパンチコンボ	⊕⊕⊕	上、上、中	18,15,18
ベアナックル	⊕	中	21
ダブルアッパー	站立途中⊕	中	21
ダブルハンマー	⊕⊕或站立途中⊕⊕	中、中	21,22or 21,17
ベアスイング	下蹲前进中⊕⊕⊕	中、中、中	15,12,15
ベアスイング	下蹲前进中⊕⊕⊕	中、中、中	15,10,15
アッパーラッシュ	⬊⊕⊕⊕⊕	中、中、中、中	10,15,10,15
アッパーラッシュ	⬊⊕⊕⊕⊕	中、中、中、中	10,15,12,15
メガトンクロー	⇦⬁⇩⬊⊕	中	40
ベアシザース	⇨⇨(或➡)⊕	中	25
ヒッププレス	⬃⊕	中	26
ワイルドスイング	⬇⬃⊕⊕⊕⊕	中、中、中、上	12,15,15,30
ブラッドクロー	下蹲ヒップブレス後⊕⊕⊕⊕	下、下、下、下	10,10,10,10
ブラッドクロー	下蹲ヒップブレス後⊕⊕⊕⊕	下、下、下、下	10,10,10,10
その場しゃがみ	⊕	特殊動作	
ベアラッシュ(上段)	⬇⊕⊕⊕⊕➡⊕	下、下、中、中、上	12,8,12,12,12
ベアラッシュ(中段)	⬇⊕⊕⊕⊕⬊⊕	下、下、中、中、中	12,8,12,12,15
ベアラッシュ(下段)	⬇⊕⊕⊕⊕⬇⊕	下、下、中、中、下	12,8,12,12,8
ベアラッシュ(上段)	⬇⬊⊕⊕➡⊕	中、中、上	15,12,12
ベアラッシュ(中段)	⬇⬊⊕⊕⬊⊕	中、中、中	15,12,15
ベアラッシュ(下段)	⬇⬊⊕⊕⬇⊕	中、中、下	15,12,8
ベアラッシュ(上段)	⬇⬊⊕➡⊕	中、上	10,12
ベアラッシュ(中段)	⬇⬊⊕⬊⊕	中、中	15,10
ベアラッシュ(下段)	⬇⬊⊕⬇⊕	中、下	10,8
テリブルクロウ	⇦⊕	防卫不能	35
ローリングベア	⇦⊕⇨⬃⇩⬂⇦⬃⇧⬋	中	40
サーモンハンティング	⇦⇨⊕	下	60
バイオレンスアッパー	站立途中⊕	上	12
バイオレンスクロー	站立途中⊕⊕	中、中	12,27
熊鬼神拳	⇨➡⊕	中	22
紅返し	⇦⬅⊕	防卫不能	200
デッドリーステップ	対手倒地⇩⊕	下	20,60
挑発	⊕	特殊動作	
気合い溜め	⊕	特殊動作	

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ベアフック		上	18
突き		上	12
ベアフロントキック		上	25
ハイキック		上	20
突き	➡	上	10
クロスストレート	➡	中	14
ベアフロントキック	➡	上	35
ハイキック	➡	上	25
シットフック	下蹲状态	下	12
シットストレート	下蹲状态	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态	下	12
ローキック	下蹲状态	下	10
シットジャブ	下蹲途中	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中	特殊中	10
シットスピンキック	下蹲途中	下	12
ローキック	下蹲途中	下	7
バイオレンスアッパー	站立途中	中	12
ライジングアッパー	站立途中	中	15
トルネードキック	站立途中	上	28
トゥースマッシュ	站立途中	中	20
ステップインアッパー	⇧	中	10
ショートアッパー	⇧	中	10
サイドキック	⇧	中	17
フロントキック	⇧	中	15
スピンナックルジャブ	背对对手 （或 ）	上	15
スピンキック	背对对手 （或）	上	25
シットスピンナックル	背对对手 ⇩ （或⇩）	下	10
シットスピンキック	背对对手 ⇩ （或⇩）	下	12

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆ （or⬉or⬈）	中	12
ジャンプナックル	⬆ （or⬉or⬈） 空中	中	15
ジャンプナックル	⬆ （or⬉or⬈） 空中下降中	中	18
ジャンピングダウンパンチ	⬉ （or⬈）	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆	倒地攻击(中)	18
ジャンピングフロントキック	⬆ （or⬉or⬈）	中	20
ジャンピングソバット	⬆ （or⬉or⬈） 空中	中	25
ジャンピングソバット	⬆ （or⬉or⬈） 空中下降中	中	25
ジャンピングローソバット	⬆ （or⬉or⬈） 着地时	下	前15上25 後25
ライジングトーキック	⬆ （or⬉）	中	13
ライジングトーキック	⬈	中	11
ジャンプトゥーキック	⬆ （or⬉or⬈） 空中	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆ （or⬉or⬈） 空中下降中	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆ （or⬉or⬈） 着地时	中	15
ジャンプフック	⇦	中	15
ジャンプフック	⇦空中	中	15
ジャンプフック	⇦空中下降中	中	15
ジャンピングダウンパンチ	⇦	倒地攻击(中)	18
ダウンハンマー	⇦空中	倒地攻击(中)	15
ダウンハンマー	⇦空中下降中	倒地攻击(中)	15
ジャンピングフロントキック	⇦	中	20
ジャンピングフロントキック	⇦空中	中	20
ジャンピングフロントキック	⇦空中下降中	中	20
ライジングトーキック	⇦	中	13
ジャンプハイキック	⇦空中	中	25
ジャンプハイキック	⇦空中下降中	中	25

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	10
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中 連打	下	7
后转起身下段脚	后转中 連打	下	7
横转起身下段脚	横转中 連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中 連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中 連打	下	7

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングキック	倒下恢复时 ⇦⇦	中	20
横転からスプリングキック	横转时⇦⇦	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇨⇨	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后、前转中⇨⇨	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇦⇨	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后、后转中 ⇦⇨	中	15



【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リードジャブ		上	5
クロスストレート		上	8
サイドハイキック		上	25
ハイキック		上	20
リードジャブ	➡	上	6
クロスストレート	➡	上	12
サイドハイキック	➡	上	25
ハイキック	➡	上	20
シットジャブ	下蹲状态	特殊中	3
シットストレート	下蹲状态	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态	下	12
ローキック	下蹲状态	下	10
シットジャブ	下蹲途中	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中	特殊中	10
シットスピンキック	下蹲途中	下	12
前掃腿	下蹲途中	下	10
アッパーカット	站立途中	中	12
斬捶	站立途中	中	15
トルネードキック	站立途中	上	26
蒼空砲	站立途中	中	15
通天砲	⇮	中	8
崩捶	⇮	中	10
衝腿	⇮	中	17
フロントキック	⇮	中	15
スピンナックルジャブ	背对对手 （或 ）	上	15
スピンキック	背对对手 （或 ）	上	25
シットスピンナックル	背对对手 ⇩ （或⇩ ）	下	10
シットスピンキック	背对对手 ⇩ （或⇩ ）	下	12

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
通天砲		上、中、中	10,5,21
通天砲	⇮	中、中	8,21
前掃腿	下蹲途中	下	10
前掃十字把	下蹲途中	下、中	10,21
前掃連腿	下蹲途中	下、上	10,23
前掃扇腿	下蹲途中 ⬇	下、下	10,10
蒼空砲	站立途中	中	15
烈震踏	前大跳跃开始	中	35
斬捶	站立途中	中	15
斬捶通天砲	站立途中	中、中、中	18,5,21
突双掌		中	25
崩捶	⇮	中	10
大纏崩捶	崩捶击中		21
衝腿	⇮	中	17
背面取り	击中后⇦	上	12
後掃腿	下蹲前进开始	下	12
穿弓腿	後掃腿中	上	15
絶招通天砲	➡	ガード不能	50
転身腿		上	20
虎身肘	⇨➡	中	10
疾步掌拳	⇩	中	14
連拳		上、中	10,8
疾步崩肘	⬇	中	20
斬捶崩肘	站立途中	中、中	15,22
槍弓腿	⇮	中、下、上	8,12,15
槍弓腿		中、下、上	12,12,15
槍弓腿		上、中、下、上	10,5,12,15
斬擊		中	15
連拳大纏崩捶		上、中、中	10,15,21
衝腿通天砲		下、中、中	8,9,25
連拳上段脚		上、中、上	10,8,20
連拳下段脚		上、中、下	10,8,10
斬捶前掃連腿	站立途中	中、下、上	15,12,23
斬捶前掃十字把	站立途中	中、下、中	15,12,21
斬捶前掃扇腿	站立途中 ⬇	中、下、下	15,12,10
斬捶槍弓腿	站立途中	中、中、下、上	18,5,12,15
斬擊前掃連腿		中、下、上	15,12,23
斬擊前掃十字把		中、下、中	15,12,21
斬擊前掃扇腿	⬇	中、下、下	15,12,10
斬擊通天砲		中、中、中	18,5,21
斬擊槍弓腿		中、中、下、上	18,5,12,15
斬擊崩肘		中、中	15,22
崩捶上段脚	⇮	中、上	10,20
崩捶下段脚	⇮	中、下	10,10
迅脚前掃連腿		上、下、上	20,12,23
迅脚前掃十字把		上、下、中	20,12,21
迅脚前掃扇腿	⬇	上、下、下	20,12,10
虎身連攻	⇨⇨	中、中	10,15
天砲	⇨	中	15
疾步連肘	⇩	中、中	14,21
崩拳	⇨	中	21
挑発		特殊動作	
気合い溜め		特殊動作	

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングキック	倒下恢复时 ⇦⇨	中	20
横転からスプリングキック	横转时⇦⇨	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇨⇨	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后，前转中⇨⇨	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇦⇨	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后，后转中⇦⇨	中	15
牽制起き上りキック	倒下恢复时 ⇩ or⇩	下	3

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
デスバレーボム	接近✣	投技	35
フィッシャーマンズスープレックス	接近✣	投技	30
ブルドッキングヘッドロック	左侧接近对手✣或✣	投技	40
ジュリアラナ	右侧接近对手✣或✣	投技	45
カーフブランディング	背后接近对手✣或✣	投技	50
背中向きからの投げ掴み	背对对手✣或✣	投技	
フルネルソンスープレックス	接近⬉✣	投技	37
マッドアックス	接近⇩⬁⇦➡✣	投技	14,14,14
フロントスープレックス	接近⬂⬈✣	投技	35
ジャパニーズオーシャンサイクロンスープレックス	接近⬇⬁⬂⬈✣	投技	45
下段さばき	⇧（或⇩）✣或⇧（或⇩）✣	返技	

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

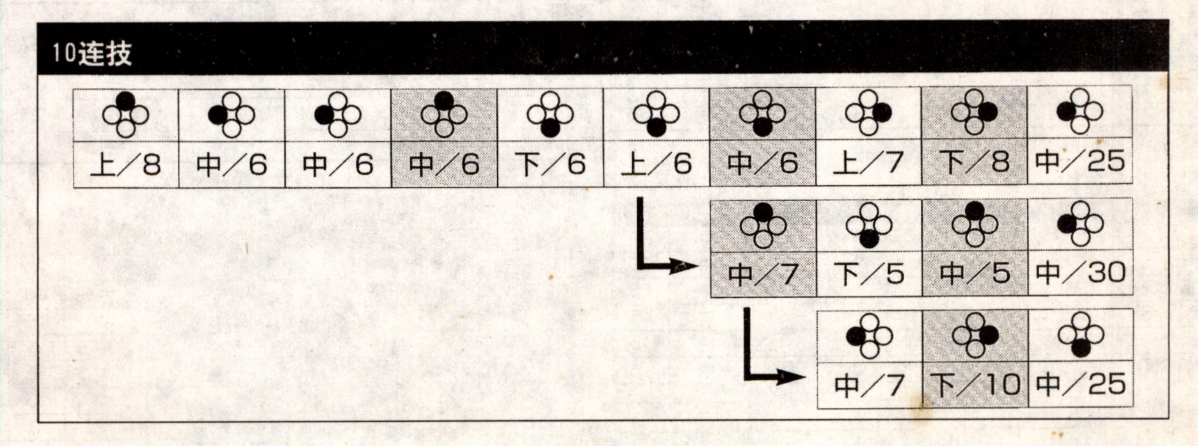
技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	✣連打	中	10
前转起身中段脚	前转中✣連打	中	13
后转起身中段脚	后转中✣連打	中	12
横转起身中段脚	横转中✣連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中✣連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中✣連打	中	12
起身下段脚	✣連打	下	7
前转起身下段脚	前转中✣連打	下	7
后转起身下段脚	后转中✣連打	下	7
横转起身下段脚	横转中✣連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中✣連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中✣連打	下	7

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	✣連打	中	12
前转起身中段脚	前转中✣連打	中	13
后转起身中段脚	后转中✣連打	中	12
横转起身中段脚	横转中✣連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中✣連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中✣連打	中	12
起身下段脚	✣連打	下	7
前转起身下段脚	前转中✣連打	下	7
后转起身下段脚	后转中✣連打	下	7
横转起身下段脚	横转中✣連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中✣連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中✣連打	下	7

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）✣	中	12
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中✣	中	15
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✣	中	18
ジャンピングダウンパンチ	⬉（or⬈）✣	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆✣	倒地攻击(中)	18
ライジングトーキック	⬆（or⬉or⬈）✣	中	20
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中✣	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✣	中	25
ジャンピングローソバット	⬆（or⬉or⬈）着地时✣	下	前15上25後25
ライジングトーキック	⬆（or⬉）✣	中	25
ライジングトーキック	⬈✣	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中✣	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✣	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）着地时✣	中	15
ジャンプナックル	⬁✣	中	12
ジャンプストレート	⬁空中✣	中	12
ジャンプナックル	⬁空中下降中✣	中	12
ジャンピングダウンパンチ	⬁✣	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⬁空中✣	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⬁空中下降中✣	倒地攻击(中)	12
ライジングトーキック	⬁✣	中	20
ライジングトーキック	⬁空中✣	中	20
ライジングトーキック	⬁空中下降中✣	中	20
ライジングトーキック	⬁✣	中	25
ライジングトーキック	⬁空中✣	中	25
ライジングトーキック	⬁空中下降中✣	中	25





【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ハイパーフック	✤L	上	18
クロスストレート	✤U	上	12
ジャイアントフロントキック	✤D	上	25
ハイキック	✤R	上	20
ハイパーフック	➡✤L	上	17
クロスストレート	➡✤U	上	14
ジャイアントフロントキック	➡✤D	上	35
ハイキック	➡✤R	上	25
シットフック	下蹲状态✤L	下	10
シットストレート	下蹲状态✤U	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态✤D	下	12
ローキック	下蹲状态✤R	下	10
シットジャブ	下蹲途中✤L	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中✤U	特殊中	10
シットスピンキック	下蹲途中✤D	下	12
アースクエイク	下蹲途中✤R	中	50
バイオレンスアッパー	站立途中✤L	中	20
ライジングアッパー	站立途中✤U	中	15
トルネードキック	站立途中✤D	上	28
トゥースマッシュ	站立途中✤R	中	20
ステップインアッパー	⇖✤L	中	10
ショートアッパー	⇖✤U	中	10
サイドキック	⇖✤D	中	17
フロントキック	⇖✤R	中	15
スピンナックルジャブ	背对对手✤L（或✤U）	上	15
スピンキック	背对对手✤D（或✤R）	上	25
シットスピンナックル	背对对手⇩✤L（或⇩✤U）	下	10
シットスピンキック	背对对手⇩✤D（或⇩✤R）	下	12

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングキック	倒下恢复时⇦⇦✤RD	中	20
横転からスプリングキック	横转时⇦⇦✤RD	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时⇨⇨✤L	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后，前转中⇨⇨✤L	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时⇦⇨✤L	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后，后转中⇦⇨✤RD	中	15

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ヘルプレス	⇖✤RD	中	20
スプリングハンマーパンチ	倒地⬇✤L	中	12
マシンガンナックル	⇗✤L✤L✤L✤L✤L✤U	下、下、下、下、中	15,15,15,15,15,40
マシンガンナックルPJ	⬇⇗✤L✤L✤L✤U	下、下、下、中	18,25,25,40
ストレート→エルボー→アッパ	✤U✤L✤U	上、中、中	12,21,20
ハンマーコンボ	✤L✤L✤L	上、上、中	18,15,18
ダブルハンマー	✤L✤L或站立途中✤L✤L	中、中	21,22 または21,17
スイングLナックル	下蹲前进✤L✤U✤L	中、中、中	15,12,15
スイングRナックル	下蹲前进✤U✤L✤U	中、中、中	15,10,15
メガトンパンチ	⇦⇗⇩⬊✤U	中	40
パワーシザース	⇨⇨（或➡或⇨）✤L	中	22
ヒップブレス	⇖✤RD	中	26
ワイルドスイング	⬇⇖✤L✤U✤L✤L	上、中、中、上	12,15,15,30
ギガトンパンチ	⇦⇗⇩⇖⇨✤L	防卫不能	20,40,60,80,199
ブラッドファン	下蹲ヒップブレス後✤L✤U✤L✤U	下、下、下、下	10,10,10,10
ブラッドファン	下蹲ヒップブレス後✤U✤L✤U✤L	下、下、下、下	10,10,10,10
その場しゃがみ	⇩✤RD	特殊動作	
ハンマーラッシュロー	⬇✤L✤L✤L✤U⬇✤L	下、下、中、中、下	10,8,12,12,8
ハンマーラッシュミドル	⬇✤L✤L✤L✤U⬊✤L	下、下、中、中、中	10,8,12,12,15
ハンマーラッシュハイ	⬇✤L✤L✤L✤U➡✤L	下、下、中、中、上	10,8,12,12,12
ハンマーラッシュロー	⬇⬊✤L✤U⬇✤L	中、中、下	15,12,8
ハンマーラッシュミドル	⬇⬊✤L✤U⬊✤L	中、中、中	15,12,15
ハンマーラッシュハイ	⬇⬊✤L✤U➡✤L	中、中、上	15,12,12
ハンマーラッシュロー	⬇⬊✤U⬇✤L	中、下	10,8
ハンマーラッシュミドル	⬇⬊✤U⬊✤L	中、中	15,10
ハンマーラッシュハイ	⬇⬊✤U➡✤L	中、上	10,12
ブラボーナックル	⇩✤L	中	45
シザースメルトダウン	➡（或⇨）✤U✤U	中、下	22,15
シザースメガトン	➡（或⇨）✤U⬊✤U	中、中	22,25
メルトダウン	下蹲状态⬊✤L	下	21
シット&ヒップブレス	下蹲✤RD	中	35
メガトンスィープ	⇦⇗⇩⬊✤L	下	29
メガトンストライク	下蹲状态✤L✤U	下、中	10,25
バイオレンスアッパー	站立途中✤L	中	20
コサックコンボ	⬋✤D✤R✤D✤R✤D✤R	下、下、下、下、下	18,12,10,12,12,12
アッパーラッシュ	⬊✤L✤U✤L✤U	中、中、中、中	10,15,10,15
エクスプローダー	⇦⇗⇩⇖⇨⬊✤L	中	22
ダークネスカッター	⇨✤R✤L	ガード不能	101
ヘッドスライディング	➡（或⇨）✤RD	中(後半下段)	25
ダイブボマー	✤RD（✤RD✤RD距离远时）	防卫不能	60
ライトニングハンド	⇖✤LD	下	12
チェルノ	下蹲状态✤L	下	21
気合い溜め	✤LURD	特殊動作	

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジゾークラッシュ	接近	投技	35
リフトアップスラム	接近	投技	30
サイドリフトスロー	左侧接近对手或	投技	40
ハンギングネックスロー	右侧接近对手或	投技	40
スパイナルクラッシュ	背后接近	投技	30,40
デスシュート	背后接近	投技	70
背中向きからの投げ掴み	背对或	投技	
パイルドライバー	接近⬀➡	投技	58
バックブリーカー	接近⇩⬀⬅	投技	45
ピラミッドドライバー	接近⇩⬁➡	投技	40
カタパルトスロー	接近⬊	投技	30
カタパルトスロープラス	接近⬁⬊	投技	30
パニッシュメントドロップ	接近⬉	投技	33
パニッシュメントメガトン	接近⬉⇩⬊	投技	60
スラッピングダウン	接近⬋	投技	32
ジョーブレーカー	接近⇨➡	投技	35
ヘルプレス	⬊	投技	25
フェイスバッシャー		投技	10

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

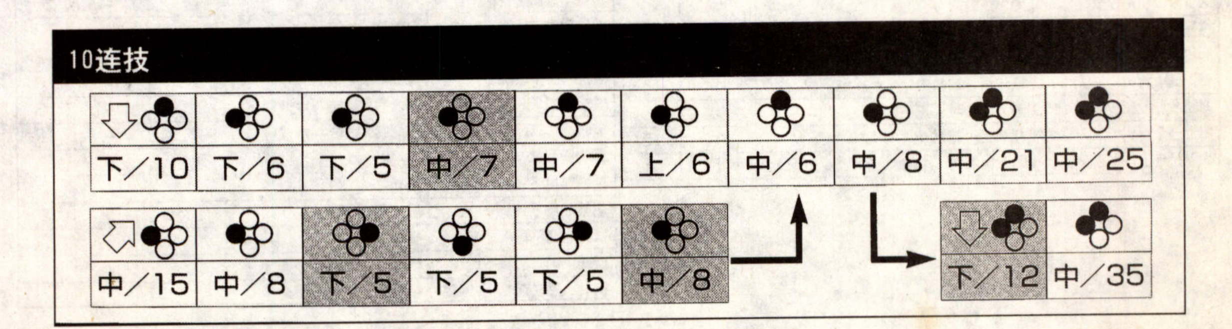
技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	12
前转起身中段脚	前转中連打	中	13
后转起身中段脚	后转中連打	中	12
横转起身中段脚	横转中連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中連打	下	7
后转起身下段脚	后转中連打	下	7
横转起身下段脚	横转中連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中連打	下	7

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

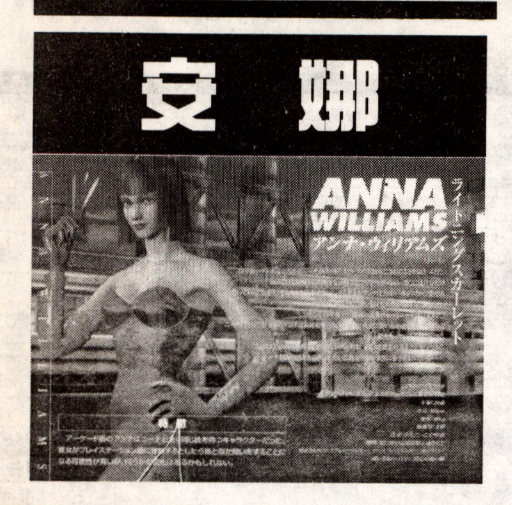
技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	10
前转起身中段脚	前转中連打	中	13
后转起身中段脚	后转中連打	中	12
横转起身中段脚	横转中連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中連打	下	7
后转起身下段脚	后转中連打	下	7
横转起身下段脚	横转中連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中連打	下	7

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆(or⬉or⬈)	中	12
ジャンプナックル	⬆(or⬉or⬈)空中	中	15
ジャンプナックル	⬆(or⬉or⬈)空中下降中	中	18
ジャンピングダウンパンチ	⬉(or⬈)	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆	倒地攻击(中)	18
ジャンピングフロントキック	⬆(or⬉or⬈)	中	20
ジャンピングソバット	⬆(or⬉or⬈)空中	中	25
ジャンピングソバット	⬆(or⬉or⬈)空中下降中	中	25
ジャンピングローソバット	⬆(or⬉or⬈)着地时	下	前15上25 後25
ジャンプハイキック	⬆(or⬉)	中	25
ライジングトーキック	⬈	中	11
ジャンプトゥーキック	⬆(or⬉or⬈)空中	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆(or⬉or⬈)空中下降中	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆(or⬉or⬈)着地时	中	15
ジャンプフック	⬁	中	15
ジャンプフック	⬁空中	中	15
ジャンプフック	⬁空中下降中	中	15
ジャンピングダウンパンチ	⬁	倒地攻击(中)	18
ダウンハンマー	⬁空中	倒地攻击(中)	15
ダウンハンマー	⬁空中下降中	倒地攻击(中)	15
ジャンピングフロントキック	⬁	中	20
ジャンピングフロントキック	⬁空中	中	20
ジャンピングフロントキック	⬁空中下降中	中	20
ジャンプハイキック	⬁	中	25
ジャンプハイキック	⬁空中で	中	25
ジャンプハイキック	⬁空中下降中	中	25



安娜



【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リードジャブ		上	4
クロスストレート		上	10
サイドハイキック		上	25
ハイキック		上	15
リードジャブ	➡	上	5
クロスストレート	➡	上	10
サイドハイキック	➡	上	25
ハイキック	➡	上	16
シットジャブ	下蹲状态	特殊中	5
シットストレート	下蹲状态	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态	下	12
ローキック	下蹲状态	下	10
シットジャブ	下蹲途中	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中	特殊中	10
シットスピンキック	下蹲途中	下	12
ローキック	下蹲途中	下	7
アッパーカット	站立途中	中	12
リフトショット	站立途中	中	15
トルネードキック	站立途中	上	25
トゥースマッシュ	站立途中	中	15
ステップインアッパー	⇗	中	10
ショートアッパー	⇗	中	12
サイドキック	⇗	中	10
フロントキック	⇗	中	15
スピンナックルジャブ	背对对手中を向 (或)	上	15
スピンキック	背对对手中を向 (或)	上	25
シットスピンナックル	背对对手中⇩ (或⇩)	下	10
シットスピンキック	背对对手中⇩ (或⇩)	下	12

【起身攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングキック	倒下恢复时⇦⇦	中	20
横転からスプリングキック	横转时⇦⇦	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇨⇨	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后、前转中⇨⇨	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇦⇨	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后、后转中 ⇦⇨	中	15
牽制起き上りキック	倒下恢复时 ⇩or⇩	下	4

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ワンツーパンチ		上、上	4,10
双掌破	⇨⇨ (或站立途中)	中	25(30)
トリプルスマッシュ	(⇗)	上(中)、上、上	4,10(10),15
ダブルスマッシュ		上、上	10,15
PKコンボ		上、上	10,20
PDKコンボ	⬇	上、下	10,10
ニールキック	⇨⇨	中	20(30)
フラッシュコンボ	⇗	中、上、上	10,10,6
ラピッドキックコンボ	⇗	中、上、上、上	10,6,8,15
アッパーストレート	⇗	中、上	10,15
ハンティングキックコンボ	⇖ (⇧)	上、下、上	20,10,14
レイブキック	⇩☆或下蹲状态☆	特殊中、中	5,10
ボーンカッター	⇨⇨⇨(或⇘)	中	13
ハンティングスワン	⇗	防卫不能	95
レフトハイ&ライトハイキック		上、上	25,15
シットスピン&ライトハイキック	⬇☆或⇩☆	下、上	12,15
クリークアタックコンボ	⇗	中、上、上、下	10,12,6,8
クリークアタック&レフトローキック	⇗⬇	中、上、下	10,12,10
クリークアタック&レフトハイキック	⇗	中、上、上	10,12,20
クリークアタック&ライトハイキック	⇗	中、上、上	10,12,15
レフトミドル&ライトハイキック	⇗	中、上	10,15
フローズンキック	⬇ (或⇩)	特殊中、中	8(10),15
スパークコンボ	(⇗) ⬅(⬈)	上(中)、上、上、下	4,10(15),6,8
ライトローキック&バックスピンチョップ	⇩ (或下蹲状态中)	特殊中(下)、上	7(10),10
ライトハイキック&レフトスピンローキック		上、下	15,15
レフトスピンローキック&ライトアッパー	⬇ (或⇩)	下、中	12,10
エンプレスヒール	⇩or⇗	下	20
ビンタ	⬅	上	15
往復ビンタ	⬅	上、上	15,18
クイックサマーソルトキック	⬆(⬉or⬈)	中	21(13,22)
サマーソルトキック	⬇⬆(or⬉or⬈)	中	28(25,35)
クロスカットソー	⬅	上、上、中	10,8,12
コールドブレード	下蹲前进	下	18
ライトハンドスタッブ	下蹲 ⇨	中	22
キャットスラスト	下蹲 ⇨	中	27
ブラッディシザース	⇩	防卫不能	50
ブラッディカオス	横移動中	中、中	8,21
カオステイル	横移動中	下	16
エクスキューショナー	⇨➡	上	21
リフトショット	站立途中	中	15
ガード崩し	➡ (⇨)	防卫不能	
ツイスティングラッシュコンボ 1	(又⇗)	上上上上上中	4,10(15),6,15,12,17
ツイスティングラッシュコンボ 2	(又⇗)⬈	上上上上上中	4,10(15),6,15,12,13
ツイスティングラッシュコンボ 3	(又⇗)	上上上上上下	4,10(15),6,15,12,21
ツイスティングラウンドコンボ A	⬉	中、上、上、上、中	10,10,15,12,17
ツイスティングラウンドコンボ B	⬉⬈	中、上、上、上、中	10,10,15,12,13
ツイスティングラウンドコンボ C	⬉	中、上、上、上、下	10,10,15,12,21
カオスジャッジメント	⬅	特殊姿势	
ピッキングヒール	カオスジャッジメント中	中	21
逆PDKコンボ		上、下	4,8
バク転	⇘	特殊移動	
気合い溜め		特殊動作	

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	10
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中 連打	下	7
后转起身下段脚	后转中 連打	下	7
横转起身下段脚	横转中 連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中 連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中 連打	下	7

【起身攻击】(倒地时、脚朝向对手)

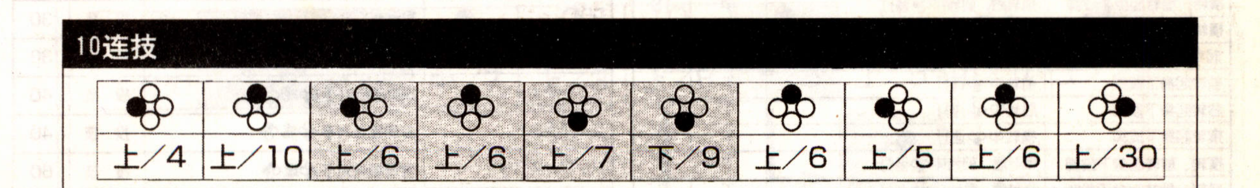
技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	12
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中 連打	下	7
后转起身下段脚	后转中 連打	下	7
横转起身下段脚	横转中 連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中 連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中 連打	下	7

【投技】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
四方投げ	接近	投 技	30
居反	接近	投 技	30
挟み肘打ち	左侧接近对手 或	投 技	40
首刈り落とし	右侧接近对手 或	投 技	38
背中向きからの投げ掴み	背对对手 或	投 技	
飛びつき前方回転逆三角絞め	背后接近对手 或	投 技	60
返し技	对手攻击 或	返 技	
抱え込み肘打ち	接近	投 技	50
首刈り投げ	接近	投 技	40
掌握	接近	投 技	15
首刈十字固	掌握中	投 技	30
立逆腸固	掌握中	投 技	20
裏門灘羽絞	立逆腸固中	投 技	25
捨逆腸固	立逆腸固中	投 技	25
門投げ	立逆腸固中	投 技	30
腕挫立十字固	掌握中に	投 技	30
腕挫裏十字固	腕挫立十字固中	投 技	32
前方回転腕絡	腕挫立十字固中	投 技	32

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	↑(or↖or↗)	中	12
ジャンプナックル	↑(or↖or↗) 空中	中	15
ジャンプナックル	↑(or↖or↗) 空中下降中	中	18
ジャンピングダウンパンチ	↖(or↗)	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	↑	倒地攻击(中)	18
カタパルトキック	↑(or↖or↗)	中	20
ジャンピングソバット	↑(or↖or↗) 空中	中	25
ジャンピングソバット	↑(or↖or↗) 空中下降中	中	25
ジャンピングローソバット	↑(or↖or↗) 着地时	下	前15上25後25
クイックサマーソルトキック	↑(or↖or↗)	中	前22上21後13
ジャンプトゥーキック	↑(or↖or↗) 空中	中	25
ジャンプトゥーキック	↑(or↖or↗) 空中下降中	中	25
ジャンプトゥーキック	↑(or↖or↗) 着地时	中	15
ジャンプナックル	⇧	中	12
ジャンプストレート	⇧空中	中	12
ジャンプナックル	⇧空中下降中	中	12
ジャンピングダウンパンチ	⇧	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇧空中	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇧空中下降中	倒地攻击(中)	12
クイックボーンカッター	⇧	中	13
ジャンプサイドキック	⇧空中	中	20
ジャンプサイドキック	⇧空中下降中	中	20
ジャンプハイキック	⇧	上	20
ジャンプハイキック	⇧空中	中	25
ジャンプハイキック	⇧空中下降中	中	25



布莱恩



【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	✤連打	中	12
前转起身中段脚	前转中 ✤連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 ✤連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 ✤連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中✤連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中✤連打	中	12
起身下段脚	✤連打	下	7
前转起身下段脚	前转中✤連打	下	7
后转起身下段脚	后转中✤連打	下	7
横转起身下段脚	横转中✤連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中✤連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中✤連打	下	7

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	✤連打	中	10
前转起身中段脚	前转中 ✤連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 ✤連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 ✤連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中✤連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中✤連打	中	12
起身下段脚	✤連打	下	7
前转起身下段脚	前转中✤連打	下	7
后转起身下段脚	后转中✤連打	下	7
横转起身下段脚	横转中✤連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中✤連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中✤連打	下	7

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングキック	倒下恢复时 ⇦⇦✤	中	20
横転からスプリングキック	横转时⇦⇦✤	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇨⇨✤	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后，前转中⇨⇨✤	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇦⇨✤	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后，后转中 ⇦⇨✤	中	15

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ソーク・クラブ	⇨✤	上	26
ワンツーローキック	✤✤✤	上、上、下	6,8,15
ストッピング	⇦✤	上	20
ストッピングフェイントニー	⇦✤✤	上、中	20,12
スライサー	⇨⇨✤	中	36
ガトリングコンビネーション	✤✤✤✤	中、中、中、下	18,11,10,12
ストッピングフェイントストレート	⇦✤✤	上、上	20,12
ライジングコンビネーション	⇨✤✤✤✤	上、上、中、中	8,8,11,14
クイックソバット	✤✤	中、上	18,16
スナイパーソバットコンボ	⇨✤✤✤	上、中、上	18,14,18
サザンクロスコンビネーション	✤✤✤	上、上、中	6,15,17
レフトボディーブロー	⬂✤	中	10
ライトニングブロー	⬊✤✤✤✤	中、中、中、中	10,15,12,11
ライトボディーブロー	⬂✤	中	18
マッハパンチ	⇨➡✤	上	30
ダブルボディーブロー	⬊✤✤	中、中	10,16
ボディーアッパー	站立途中✤	中	18
アトミックブロー	站立途中✤击中后➡✤	中、投	18,21
リフトアッパー	站立途中✤	中	18
デビルクロー	横移動中✤	上	33
ブレイジングコンビネーション	✤✤✤✤	上、上、中、下	6,8,11,12
ガトリングプラスワン	✤✤✤✤	中、中、中、中	18,11,10,14
ストッピングトリプルパンチ	⇦✤✤✤✤	上、上、中、中	20,12,11,14
ファントムクロー	横移動中✤✤	中	28
スネークファング	✤or⇩✤or⬇✤or⇦✤	中、中	14,21
スナイパーソバット	⇧或⬃✤	中	25
フライングヒール	⇧或⬃✤	中	21or22
ニークラッシュ	站立途中✤	中	22
ダブルニークラッシュ	站立途中✤✤	中、中	22,16
クイックローキック	⇩✤	下	9
レッグスラッシュ	⬂✤	中	26
スネークコンビネーション	✤✤✤✤✤	上、上、上、上、上	6,15,21,21,21
スネークエッジ	⬂✤	下	17
サイドハンマー	横移動中✤	上	26
グラビトンハンマー	⇦✤	防卫不能	60
クイックグラビトンハンマー	⇨✤	防卫不能	21
スウェー	⇩⬂⬅	特殊動作	
スウェー&スマッシュ	⇩⬂⇦☆✤	上	21
サザンクロスプラスワン	✤✤✤✤	上、上、中、上	6,15,17,16
ライトバックナックル	⇦✤	上	21
ダブルバックナックル	⇦✤✤	上、上	21,21
マッハコンビネーション	⇦✤✤✤	上、上、上	21,21,21
スラッシュコンビネーション（A）	⇦✤✤	上、中	21,26
スラッシュコンビネーション（B）	⇦✤✤✤	上、上、中	21,21,26
アトミックコンビネーション（A）	✤✤✤✤	上、上、上、中	6,15,21,26
アトミックコンビネーション（B）	✤✤✤✤✤	上、上、上、上、中	6,15,21,21,26
フリーズコンビネーション	⇦✤✤✤✤	上、上、中、下	20,12,11,12
ショートアッパー	站立途中✤	中	12
サイドロー	⇩✤	下	15
フライングニールキック	⇦⬅✤	上	25
気合い溜め	✤	特殊動作	

【投技】

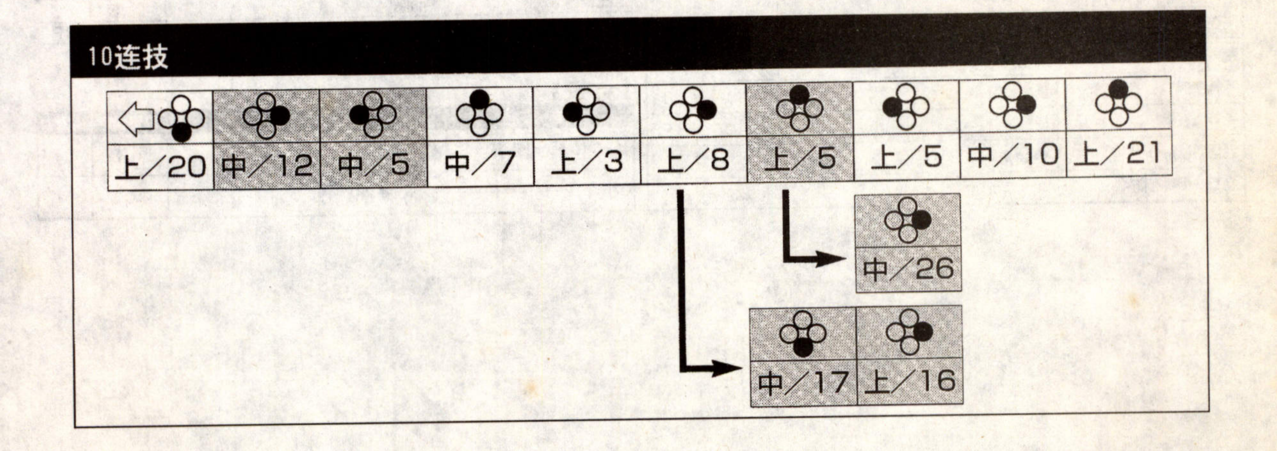
技名	操作	攻击判定	攻击力
DDT	接近✤	投 技	30
落下式ブレーンバスター	接近✤	投 技	30
フリーフォール	左侧接近对手✤或✤	投 技	40
ニーブラスト	右侧接近对手✤或✤	投 技	40
ハンマースロー	背后接近对手✤或✤	投 技	60
背中向きからの投げ掴み	背对对手✤或✤	投 技	
デスメッセンジャー	⬇⬂⇩⬊✤	投 技	10,8,27
下段さばき	⬃（或⇩）✤或⬃（或⇩）✤	返 技	

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リードジャブ		上	6
クロスストレート		上	12
バックスピンミドルキック		中	18
ハイキック		上	18
リードジャブ	→	上	8
クロスストレート	→	上	12
バックスピンミドルキック	→	中	22
ハイキック	→	上	18
シットジャブ	下蹲状态	特殊中	3
シットストレート	下蹲状态	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态	下	12
ローキック	下蹲状态	下	10
シットジャブ	下蹲途中	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中	特殊中	10
レフトローキック	下蹲途中	下	15
クイックローキック	下蹲途中	下	9
リフトアッパー	站立途中	中	18
ボディーアッパー	站立途中	中	18
ニークラッシュ	站立途中	中	22
トゥースマッシュ	站立途中	中	20
レフトボディーブロー	⇦	中	10
ライトボディーブロー	⇦	中	18
スネークエッジ	⇦	下	17
レッグスラッシュ	⇦	中	26
スピンナックルジャブ	背对对手 (或)	上	15
スピンキック	背对对手 (或)	上	25
シットスピンナックル	背对对手⇩ (或⇩)	下	10
シットスピンキック	背对对手⇩ (或⇩)	下	12

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	↑ (or↖or↗)	中	12
ジャンプナックル	↑ (or↖or↗) 空中	中	15
ジャンプナックル	↑ (or↖or↗) 空中下降中	中	18
ジャンピングダウンパンチ	↖ (or↗)	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	↑	倒地攻击(中)	18
スナイパーソバット	↑ (or↖)	中	25
ジャンピングソバット	↑ (or↖or↗) 空中	中	25
ジャンピングソバット	↑ (or↖or↗) 空中下降中	中	25
ジャンピングローソバット	↑ (or↖or↗) 着地时	下	前15上25 後25
フライングヒール	↑ (or↖)	中	25
ライジングトーキック	↗	中	25
ジャンプトゥーキック	↑ (or↖or↗) 空中	中	25
ジャンプトゥーキック	↑ (or↖or↗) 空中下降中	中	25
ジャンプトゥーキック	↑ (or↖or↗) 着地时	中	15
ジャンプナックル	⇦	中	12
ジャンプストレート	⇦空中	中	12
ジャンプナックル	⇦空中下降中	中	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中下降中	倒地攻击(中)	12
スナイパーソバット	⇦	中	25
ジャンプサイドキック	⇦空中	中	25
ジャンプサイドキック	⇦空中下降中	中	25
フライングヒール	⇦	中	22
ライジングトーキック	⇦空中	中	25
ライジングトーキック	⇦空中下降中	中	25



Dr.Boskonovitch

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ドクターワンツー		特殊中	4,10
ドクターシットキック		下	12
ドクターライトロー		下	10
ジーンバンクコンボ A	⇨➡(⇨or⇨☆)	特殊中,下,下,中,中	13,8,10,12,13
ジーンバンクコンボ B	⇨➡(⇨or⇨☆)	特殊中,下,下,下,下,中,中	13,8,10,10,7,12,13
老人拳	⬉	中	25(37)
賢人拳	⬉	上	15
JACKテイマー	⇨➡	中	20
ブラックスモーカー	⇨➡	中	30
パニックゲノム	⇨➡	中(打擊投)	15(後半21)
パニックスモーカー	⇨⇨☆	中,中	25,28
フライングドクター	⇨➡	中	30
ベーススティール A	⇨➡	中	27
ベーススティール B	➡(or⇨or⇧or⬈)	特殊中	17
プロトプラスト			
真・影足	プロトプラスト中⬅	特殊移動	
レッグカッター	真・影足中	中	41
893 K	真・影足中	中	30(45)
バックプロトプラスト	⬅		
裏影足	バックプロトプラスト中⬅	特殊移動	
跳老夏蹴	裏影足中	中	47
跳老冬蹴	裏影足中	中	38
パニックドクター		特殊回避行動	
ニュートリノブラスト	⇦⬆（站立倒地时⬆）	中	27
マインドバースト	背对对手	中	25
ゲノムバースト	背对对手⇨⇨	中	25
バックファイアー	背对对手⇨⇨	中	20
バイオリアクター	⇦ (or⇧)	防卫不能	10,10,10,10,10,…
卍あぐら	⇩	特殊姿勢	
ドクター卍カー	卍あぐら中拳键连打	特殊移動	
ドクターコサック	⬈	下,下,下,下,下,下	15,12,10,12,12,12
ドクターマイナー	⇨⇨☆	中	8
ドクターローキックコンボ		下,下	12,7
無双連拳	⬈	中,中	8,21
老神拳	横移動中	中	18
老神滅裂拳	横移動中	中	18,25
老爆拳(ガード不能)	⬅⬆		60
立ち～倒れを防ぐ	⇨or⇩or⇧	特殊動作	

【睡状态技】(仰身时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
ポイズンブレス	or	下	3
スリープキックコンボ		下,中	7,30
クイックスタンディング		中	20
ロジャーキック A		特殊判定,中,中,中,中	0,10,10,10,17
ロジャーキック B		特殊判定,中,中,中,中,中	0,10,10,10,10,17
スリーピングプロトプラスト			
ローリングドクターコンボA	⇦⬅	中,中	20,25
ローリングドクターコンボB	⇦⬅	中,中	20,16
海老老拳	⇦⬅（后转中）	中	25
老段拳	⇨➡（前转中）	中	16
投げ掴み	前转中⬅（或后转中⬅）		
スプリングキック	⇦⬅	中	20
クロスチョップ	⇨➡（前转中）	中	15
クロスチョップ～海老老拳	⇨➡（前转中）	中,中	15,25
クロスチョップ～老段拳	⇨➡（前转中）	中,中	15,16

【睡状态技】(俯身时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
伏寝狐流腿		中	18
その場起き上がり下段キック		下	7
クロスチョップ	⇨➡（前转中）	特殊移動	

【睡状态技】(仰身时，头朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
寝移動	⬇or⬆	特殊移動	
ドクタークラッカー	⇦⬅	中	25
ドクタークラッカーコンボ	⇦⬅	中,中	25,25
跳老拳		中	21
その場起き上がり中段キック		中	10
その場起き上がり下段キック		下	7

【睡状态技】(俯身时，头朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
砂老拳		下	15

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
投げ掴み	前转中⬅（或后转中⬅）	攻击后投	
超ぱちき	正面投	投 技	33
ブラックベルト大外刈り	右側面投	投 技	40
ブラックベルト腕返し	左側面投	投 技	45
仁王砕き	背面投	投 技	60
フランケンシュタイナー	パニックゲノム时投攻击	投 技	18

【返技】

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
ピンポイントシャトルベクター		返し技	
シーキューブドアイ	⇩ (or⬇)	返し技	

投攻击

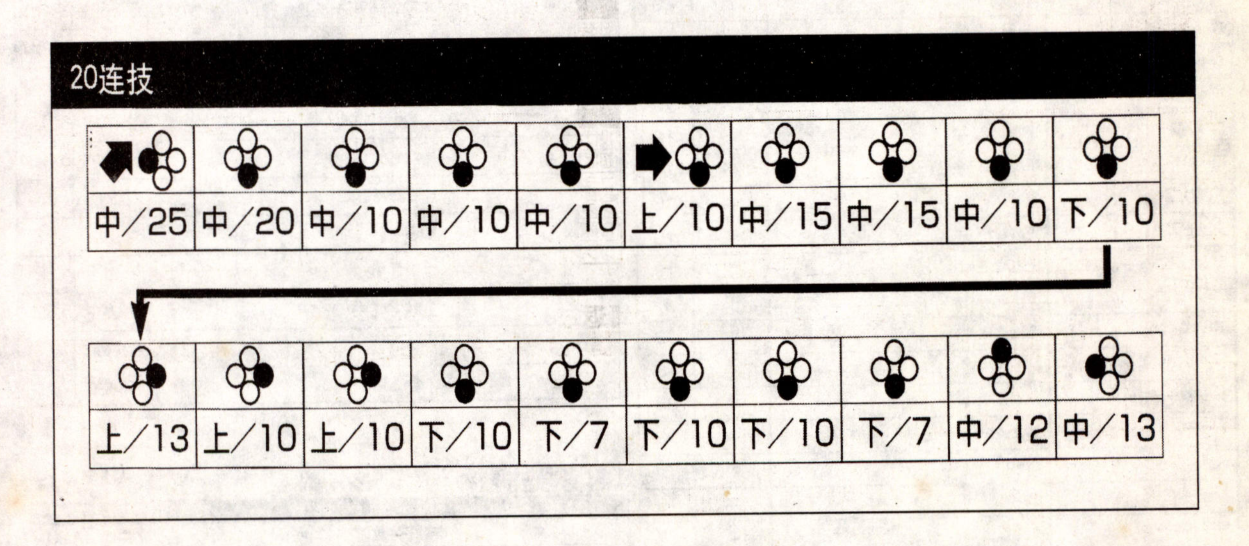
シャトルベクター	シャトルダンス	クレイモアセット
	中段脚。	
特殊行動	特殊行動	下段投げ掴み～下段投げ 38

ロープスルー	ドクターエルボー	ホバーリングドクター	ドクターフェイスクラッシャー
投げ掴み～投げ 10	中 21	特殊移動	投げ技 38
可能被防卫			

セーフティドクター	コールテックスステップ	K.E.T (キネティックエネルギータックル)
特殊移動	特殊移動	相手が起き上がろうとするとヒットする 50

チェンジポジション
特殊攻撃(中) 10

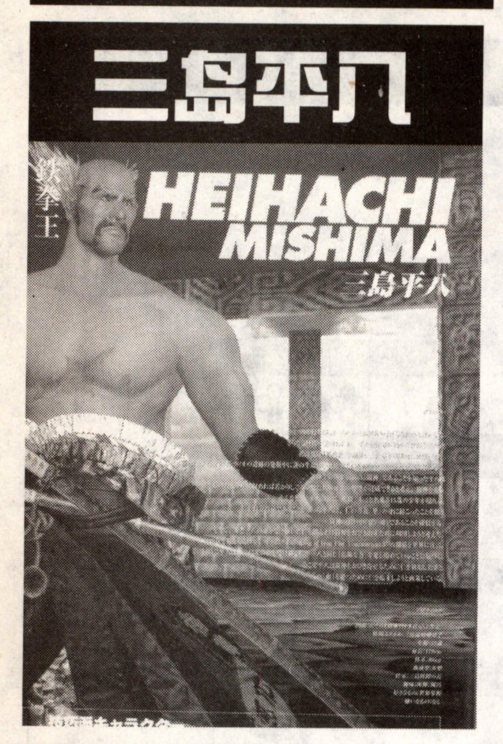
20连技



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
中／25	中／20	中／10	中／10	中／10	上／10	中／15	中／15	中／10	下／10

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
上／13	上／10	上／10	下／10	下／7	下／10	下／10	下／7	中／12	中／13

三島平八



【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ワンツーパンチ		上,上	5,8
螺旋髮刃脚	⇦	上,下	25,15
風神拳	⇨☆⇩⇦	中	25
空斬脚	⇨⇨⇨	中	30
右踵落とし	⇨	中	27
踵落とし	站立途中	中,中	12,21
閃光烈拳		上,上,中	5,8,18
破砕蹴		中	25
雷神拳	⇨☆⇩⇦	中	35
鬼哭連拳		上,上,上	5,8,18
無双連拳	⇦	中,中	8,21
奈落払い	⇨☆⇩⬋	下,下,下	17,14,14
奈落払い離切り	奈落払い中方向鍵不动	中,中	18,21
左踵落とし	⇨⇨	中	24
崩拳	⇩⇦⇨	中	30
激斬脚	⇨☆⇩⇦	中	35
地斬脚	⇨☆⇩⬋	下	21
裏旋空刃脚	⇦	中,中	17,22
鬼神拳	⇨⇨	中	30
影足	⇦⇦☆	特殊移動	
瓦割り	下蹲途中	中	15
瓦割り崩拳	下蹲途中	中,中	15,26
鬼下駄	对手倒地⬇	对手倒地	25
鬼瓦	⬇	防卫不能	70
奈落払い鬼神拳	⇨☆⇩⬋☆	下,下,下,中	17,14,14,22
奈落払い雷神拳	⇨☆⇩⬋☆	下,下,下,中	17,14,14,35
羅生門	⇦	中	25
多聞殺・壱	⇨⇦	上,中,中	6,21,25
多聞殺・弐	⇨⇦	上,特殊中,中	6,21,30
一徹	右脚反击命中⇨	返技	
剛掌破		中	22
激剛掌波	⇨	中	22
鬼哭剛掌波		上,上,中	5,8,22
挑発		特殊動作	
気合い溜め		特殊動作	

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リードジャブ		上	5
クロスストレート		上	12
サイドハイキック		上	25
バックスピンキック		上	30
リードジャブ	➡	上	6
裏拳	➡	上	21
サイドハイキック	➡	上	20
バックスピンキック	➡	上	30
シットジャブ	下蹲状态	特殊中	3
シットストレート	下蹲状态	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态	下	12
ローキック	下蹲状态	下	10
瓦割り	下蹲途中	中	15
シットストレート	下蹲途中	特殊中	10
シットスピンキック	下蹲途中	下	12
ローキック	下蹲途中	下	7
アッパーカット	站立途中	中	12
ライジングアッパー	站立途中	中	15
トルネードキック	站立途中	上	28
トゥースマッシュ	站立途中	中	12
ステップインアッパー	⇦	中	8
ショートアッパー	⇦	中	15
サイドキック	⇦	中	17
フロントキック	⇦	中	15
スピンナックルジャブ	背对对手 (或)	上	15
スピンキック	背对对手 (或)	上	25
シットスピンナックル	背对对手 ⇩ (或 ⇩)	下	10
シットスピンキック	背对对手 ⇩ (或 ⇩)	下	12

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングキック	倒下恢复时 ⇦⇨	中	20
横転からスプリングキック	横转时⇦⇨	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇨⇨	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后、前转中⇨⇨	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇦⇨	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后、后转中⇦⇨	中	15

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
裸締め	接近	投 技	30
金剛落とし	接近	投 技	30
断頭手	左侧接近对手 或	投 技	40
奈落	右侧接近对手 或	投 技	46
仁王砕き	背后接近对手 或	投 技	60
背中向きからの投げ掴み	背对对手 或	投 技	
超ぱちき	接近 ⇨➡	投 技	33
ぱちきくらべ	接近 ⇨➡	投 技	29(クマ42)

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

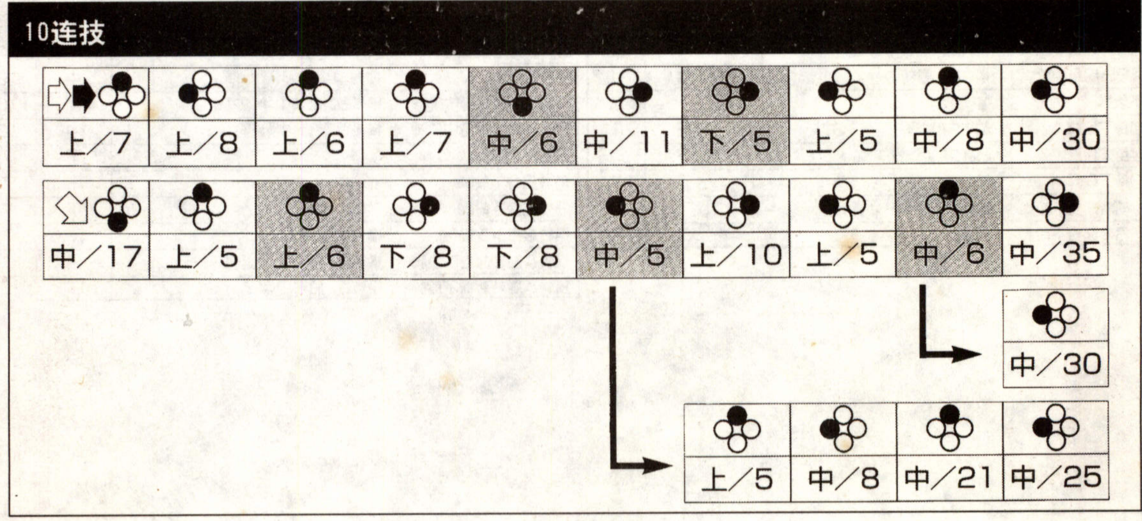
技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	12
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中 連打	下	7
后转起身下段脚	后转中 連打	下	7
横转起身下段脚	横转中 連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中 連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中 連打	下	7

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

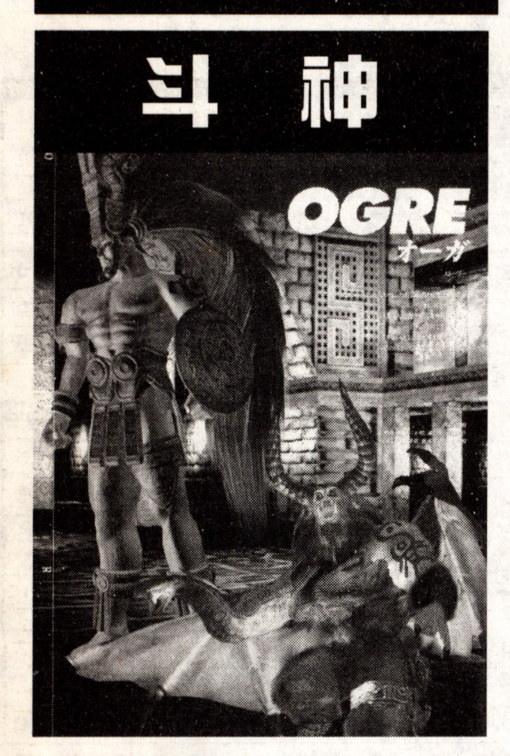
技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	10
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中 連打	下	7
后转起身下段脚	后转中 連打	下	7
横转起身下段脚	横转中 連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中 連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中 連打	下	7

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆(or⬉or⬈)	中	12
ジャンプナックル	⬆(or⬉or⬈) 空中	中	15
ジャンプナックル	⬆(or⬉or⬈) 空中下降中	中	18
ジャンピングダウンパンチ	⬉(or⬈)	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆	倒地攻击(中)	18
空刃脚	⬆(or⬉or⬈)	中	25
ジャンピングソバット	⬆(or⬉or⬈) 空中	中	25
ジャンピングソバット	⬆(or⬉or⬈) 空中下降中	中	25
ジャンピングローソバット	⬆(or⬉or⬈) 着地时	下	前15上25 後25
襲刃脚	⬆(or⬉)	中	25
ジャンプトゥーキック	⬈	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆(or⬉or⬈) 空中	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆(or⬉or⬈) 空中下降中	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆(or⬉or⬈) 着地时	中	15
ジャンプナックル	⇦	中	12
ジャンプストレート	⇦空中	中	12
ジャンプナックル	⇦空中下降中	中	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇦空中下降中	倒地攻击(中)	12
空刃脚	⇦	中	25
空刃脚	⇦空中	中	25
空刃脚	⇦空中下降中	中	25
襲刃脚	⇦	中	25
襲刃脚	⇦空中	中	25
襲刃脚	⇦空中下降中	中	25



斗神



【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リフトアップスラム	接近	投技	30
ベアハッグ	接近	投技	10.25
ブルートスロー	对手左侧 or	投技	10.15.25
ハンギングネックスロー	对手右侧 or	投技	40
ブラッドサッカー	背后接近对手 或	投技	70
背中向きから投げ	背对对手 或	投技	
残月	接近 ⬉	投技	30

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	10
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	10
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中 連打	下	7
后转起身下段脚	后转中 連打	下	7
横转起身下段脚	横转中 連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中 連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中 連打	下	7

【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
リードジャブ		上	5
クロスストレート		上	12
サイドハイキック		上	25
バックスピンキック		上	35
リードジャブ	➡	上	7
右掌底打ち	➡	上	21
サイドハイキック	➡	上	20
バックスピンキック	➡	上	35
シットジャブ	下蹲状态	特殊中	3
シットストレート	下蹲状态	特殊中	8
シットスピンキック	下蹲状态	下	12
ローキック	下蹲状态	下	10
シットジャブ	下蹲途中	特殊中	5
シットストレート	下蹲途中	特殊中	10
シットスピンキック	下蹲途中	下	12
ローキック	下蹲途中	下	7
アッパーカット	站立途中	中	12
魔神拳	站立途中	中	25
フロントキック	站立途中	中	10
トゥースマッシュ	站立途中	中	13
ステップインエルボー	⇦	中	16
ショートアッパー	⇦	中	15
サイドキック	⇦	中	17
フロントキック	⇦	中	15
スピンナックルジャブ	背对对手 (或)	上	15
スピンキック	背对对手 (或)	上	25
シットスピンナックル	背对对手 ⇩ (或⇩)	下	10
シットスピンキック	背对对手 ⇩ (或⇩)	下	12

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	12
前转起身中段脚	前转中 連打	中	13
后转起身中段脚	后转中 連打	中	12
横转起身中段脚	横转中 連打	中	12
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	13
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	12
起身下段脚	連打	下	7
前转起身下段脚	前转中 連打	下	7
后转起身下段脚	后转中 連打	下	7
横转起身下段脚	横转中 連打	下	7
横转、前转起身下段脚	横转后、前转中 連打	下	7
横转、后转起身下段脚	横转后、后转中 連打	下	7

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）✣	中	12
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中✣	中	15
ジャンプナックル	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✣	中	18
ジャンピングダウンパンチ	⬉（or⬈）✣	倒地攻击(中)	18
ホーミングダウンパンチ	⬆✣	倒地攻击(中)	18
空刃脚	⬆（or⬉）✣	中	前15上25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中✣	中	25
ジャンピングソバット	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✣	中	25
ジャンピングローソバット	⬆（or⬉or⬈）着地时✣	下	前15上25 後25
ライジングトーキック	⬆（or⬉）✣	中	前13上15
ライジングトーキック	⬈✣	中	11
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中✣	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）空中下降中✣	中	25
ジャンプトゥーキック	⬆（or⬉or⬈）着地时✣	中	15
ジャンプナックル	⇖✣	中	12
ジャンプストレート	⇖空中✣	中	12
ジャンプナックル	⇖空中下降中✣	中	12
ジャンピングダウンパンチ	⇖✣	倒地攻击(中)	18
ジャンピングダウンパンチ	⇖空中✣	倒地攻击(中)	12
ジャンピングダウンパンチ	⇖空中下降中✣	倒地攻击(中)	12
空刃脚	⇖✣	中	15
空刃脚	⇖空中✣	中	25
空刃脚	⇖空中下降中✣	中	25
ライジングトーキック	⇖✣	中	13
襲刃脚	⇖空中✣	中	25
襲刃脚	⇖空中下降中✣	中	25

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ホロコーストナパーム	✣	防卫不能	30
ブレイジングインフェルノ	⇩✣	上段防卫不能	40
ハリケーンミキサー	⇖✣	中	25
ローテイルカッター	⇩✣	下	25
ミドルテイルカッター	⇖✣	中	25
ダブルテイルカッター	⇖✣✣	中,中	25,25
スピンテイル	⇧✣	中	25
アナザーディメンション	倒地中✣	上段防卫不能	40
デーモンバイツ	下蹲前进	返技	
ケツアルクアトル	⇨➡✣	中,防卫不能	15,20
気合い溜め	✣	特殊動作	
合突き	⇨⇨✣	中	40
右掌底打	⇨✣	中	28
青嵐拳	⇦⇦✣	防卫不能	100
ダブルフェイスブレイカー	⇖✣✣	中,中	16,10
レッグバズーカー	⇨➡✣	上	35
サイドワインダー	⬅✣	防卫不能	60
リースライディング	⇨⇨☆✣	下	15
リーキックコンボ	⇩✣☆✣	下,上	7,20
ブレイジングキック	⇩⇗✣	中	30
インフィニティーキックコンボ	站立途中✣✣⬇✣✣連打	中,中,上,中…	10,25,15,10
インフィニティーキックコンボ(下段)	インフィニティーキック中⬇✣連打	…下,中,上…	10
インフィニティーキックコンボ(踵落し)	インフィニティーキック中⬆✣連打	…中,中,上…	15
コールドブレード	⬇⇖✣	下	25
ライトハンドスタッブ	⬇⇨✣	中	40
キャットスラスト	⬇⇨✣	中	30
ブラッディーシザース	⇗✣	防卫不能	50
ハンマーヒール	⇨➡☆✣	中	20
スネイクブレード	⬇✣✣✣	下,下,中	12,19,25
延髄斬り	⇨⇨✣	上	40
ブラックショルダーアタック	⇨✣	中	30
ジャンプインナックルボム	⇧（或⇖）☆✣	中	35
ジャンプインスーパーナックルボム	⇧（或⇖）☆✣⬇	防卫不能	45
スーパーナックルボム	⇧（或⇖）✣⬇	防卫不能	45
クナイ斬り	⇙✣	防卫不能	22
クナイ駆け	⇨⇨☆✣	防卫不能	25
魔神拳	站立途中✣	中	25
竜車蹴り	⇘✣	中	20
竜車蹴り鬼殺し	⇘✣✣	中,中	20,25
スネイクキック	⬇✣✣⇩✣	下,下,下	12,19,7
ハンティングホーク	⇙✣✣✣	中,上,上	15,14,25

GON



【通常技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
左ジャブ	✤	上	5
右ストレート	✤	上	10
スピン	✤	下	17
グルグル	✤	中	10
左ジャブ	→✤	上	5
右ストレート	→✤	上	12
ワニ払い	→✤	下	12
サイ返し	→✤	下	15
ヒヨコ突き	下蹲状态 ✤	特殊中	8
ヒヨコ突き	下蹲状态 ✤	特殊中	8
下段廻し蹴り	下蹲状态 ✤	下	12
モグラ殺し	下蹲状态 ✤	特殊中	22
ヒヨコ突き	下蹲途中 ✤	特殊中	8
ヒヨコ突き	下蹲途中 ✤	特殊中	8
下段廻し蹴り	下蹲途中 ✤	下	12
モグラ殺し	下蹲途中 ✤	特殊中	22
ペンギン突き	站立途中 ✤	中	15
ペンギン突き	站立途中 ✤	中	15
ウズラ蹴り	站立途中 ✤	中	20
ウズラ蹴り	站立途中 ✤	中	20
ヒヨコ突き	⇦✤	中	8
ヒヨコ突き	⇦✤	中	8
ミドルキック	⇦✤	中	17
モグラ殺し	⇦✤	中	22
裏ヒヨコ突き	背对对手✤(✤)	上	15
裏モグラ殺し	背对对手✤(✤)	中	22

【固有技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
ニワトリ突き	→✤✤✤	中、中、中	6,12,18
イノシシ殺し	⇨→✤or走中✤	中	25
アルマジロ殺し	⇨→✤	中	21
アルマジロ殺し～シカ突き	⇨→✤✤	中、中	21,21
カンガルー殺し	下蹲中↗✤		
ヤシガニ落とし	下蹲中✤or↓✤ ↓✤	下	25
ダチョウ刈り	跳跃中 ✤	上、中、下	10,10,10
スカンク殺し	←✤	防卫不能	10
ワニ殺し	→✤	中	40
ゾウガメ押し	下蹲中↖✤	下	21
野生の雄叫び	✤	防卫不能	20
ヤマアラシ殺し	✤✤or✤	防卫不能	15
たつまき	✤✤✤…	下、下、下…	10,10,10…
ラッコ殺し	→✤	中	40
マンモス潰し	↙✤	中、中	10,26
ワニ払い	⇨(或→)✤✤	下、下	12,17
たつまき～野生の雄叫び(仮)	✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤	下下下下下中	10,10,10,10,10,21
ヘビ落とし	↖✤	中	15
巨木倒し	✤	防卫不能	100
ヤシガニ落とし	✤	中	25
エルボードロップ（仮）	⇧or⇦(或↑or↖)✤	中	35
トリプルパンチ	✤✤✤…	上、中、中…	6,5,5…
ゴンパンチ	←✤	上	30
気合い溜め	✤	特殊動作	
おひるね	↓✤	特殊動作	
おじぎ	↖✤	特殊動作	
しりもち	↗✤	特殊動作	

【跳跃攻击】

技名	操作	攻击判定	攻击力
キリン殺し	↑(or↖or↗)✤	中	21
ムササビ落とし	↑(or↖or↗)空中✤	中	25
キツツキ突き	↖(or↗)✤	倒地攻击(中)	18
キツツキ突き	↑✤	倒地攻击(中)	18
ジャンプキック・左（仮）	↑(or↖or↗)✤	中	15
ゴンプレス	↑(or↖or↗)空中✤	中	15
クマ倒し	↑(or↖or↗)空中下降中✤	下	25
ウズラ蹴り・左	↑(or↖or↗)着地时✤	中	20
ジャンプキック・右（仮）	↑(or↖or↗)✤	中	15
ゴンプレス	↑(or↖or↗)空中✤	中	15
クマ倒し	↑(or↖or↗)空中下降中✤	下	25
ウズラ蹴り・右	↑(or↖or↗)着地时✤	中	20
キツツキ突き	⇦✤	中	21
キツツキ突き	⇦空中✤	中	12
キツツキ突き	⇦空中下降中✤	中	12
キツツキ突き	⇦✤	倒地攻击(中)	21
キツツキ突き	⇦空中✤	倒地攻击(中)	12
キツツキ突き	⇦空中下降中✤	倒地攻击(中)	12
大ウズラ蹴り	⇦✤	中	15
大ウズラ蹴り	⇦空中✤	中	25
大ウズラ蹴り	⇦空中下降中✤	中	25
大ウズラ蹴り	⇦✤	中	15
大ウズラ蹴り	⇦空中✤	中	25
大ウズラ蹴り	⇦空中下降中✤	中	25

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手/仰身或俯身时使用)

技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	20
前转起身中段脚	前转中 連打	中	22
横转起身中段脚	横转中 連打	中	22
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	25
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	22
起身中段脚	連打	中	20
前转起身中段脚	前转中 連打	中	22
横转起身中段脚	横转中 連打	中	22
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	25
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	22

【起身攻击】(倒地时，头朝向对手/仰身或俯身时使用)

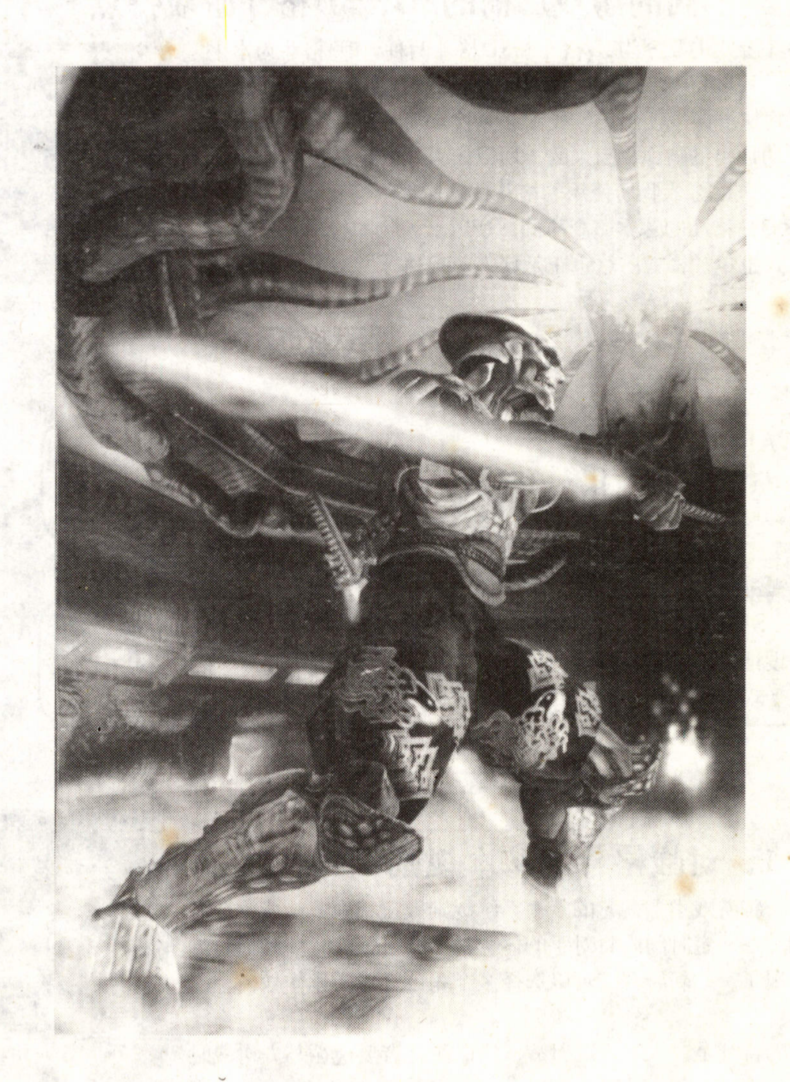
技名	操作	攻击判定	攻击力
起身中段脚	連打	中	20
前转起身中段脚	前转中 連打	中	22
横转起身中段脚	横转中 連打	中	22
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	25
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	22
起身中段脚	連打	中	20
前转起身中段脚	前转中 連打	中	22
横转起身中段脚	横转中 連打	中	22
横转、前转起身中段脚	横转后、前转中 連打	中	25
横转、后转起身中段脚	横转后、后转中 連打	中	22

【起身攻击】(倒地时，脚朝向对手)

技名	操作	攻击判定	攻击力
スプリングキック	倒下恢复时 ⇦⇦	中	20
横転からスプリングキック	横转时⇦⇦	中	20
前転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇨⇨	中	15
横転から前転ライジングクロスチョップ	横转后，前转中⇨⇨	中	15
後転からライジングクロスチョップ	倒下恢复时 ⇦⇨	中	15
横転から後転ライジングクロスチョップ	横转后，后转中 ⇦⇨	中	15
牽制起き上りキック	倒下恢复时 ⇩ or⇩	下	4

【投技】

技名	操作	攻击判定	攻击力
タマゴ割り	接近 or	投技	35
サメ殺し	左侧接近 or	投技	42
ヘビ殺し(スネークウィング)	右侧接近 or	投技	42
アリクイ殺し	背后接近 or	投技	10,15,25
カツオの1本釣り	接近 ⬅	投技	17



对战格斗游戏基础知识

Lesson 1　对战格斗游戏

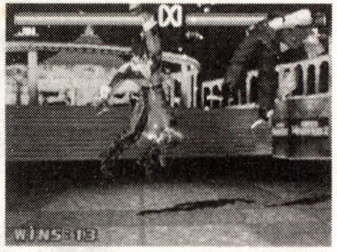
概要
什么叫对战格斗游戏?

格斗游戏是动作游戏的一种，游戏中角色拥有多种多样的招数，1对1 进行格斗。由于许多格斗游戏都是在街机厅的游戏机上“人与人”的对战，所以我们通常把格斗游戏称为对战格斗动作游戏。对战格斗游戏深受玩友们的欢迎，它正成为一种游戏类型。

对战格斗的分类

不同的游戏厂商的2D、3D格斗游戏特点

目前的对战格斗游戏主要分为2D格斗和3D格斗两种。2D格斗为水平视点上的平面格斗，3D格斗则表现为立体作战，人物行动有纵深。2D格斗的特征是，可以痛快淋漓地使出连续技和必杀技。而在3 D 格斗游戏中，人物角色的行动是由电脑计算出来的，所以，人物的格斗技更接近现实。3D格斗游戏中，大部分人物所使用的格斗技动作都很逼真。



不同的制造商所开发的格斗游戏，有各自的特征

由于2D格斗和3D格斗的基本概念不同，所以，人物的行动方式也不一样，当然格斗方式也不一样啦！这也正是许多对战格斗游戏不尽相同的原因之一。

对战格斗的分类

CAPCOM
格斗游戏的老牌开发商

NAMCO
其特征为有独自的操作方法

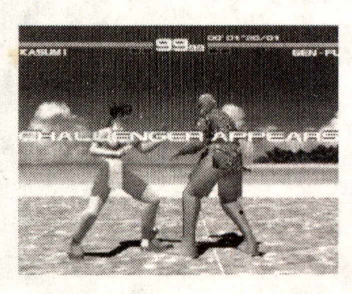
2D对战格斗　3D对战格斗

SNK
设计的游戏角色大受欢迎

SEGA
在3D技术方面占据领先地位

游戏系统

1、对战格斗的基本规则



对战格斗作为一种游戏类型，它的基本系统规则大致相同。对战格斗游戏一般采取回合制，在一定时间内将对手的体力耗尽即可获胜，获胜后可继续游戏。最近还出现了一些新游戏，可以选择多个角色进行团体作战，一决胜负。

由于对战格斗的特征是“人与人”对战，所以游戏者要遵循与人对战时的规则和基本方法。

2、多种多样的游戏方式

对人	可与朋友对战的模式。
对COM	与电脑格斗，也就是所谓的街机模式
团体战	选择多个角色的团体战模式
练习模式	在此练习模式下，不必考虑时间和体力，可以进行技的研究
剧情模式	通过击败电脑中特定角色，完成剧情

大部分适用于家用游戏机的对战格斗游戏都有丰富的游戏模式。从街机移植过来的游戏更不用说了。对于初学者来说，很关心有没有练习模式，因为在这个模式下可以进行技的练习。

Lesson 2 对战格斗游戏的历史

概要

追寻对战格斗游戏热潮到来的足迹

正如我们在Lesson 1中向大家介绍的，对战格斗游戏主要分为2D和3D游戏，同时，我们还看到了对战格斗游戏热潮从2D向3D转移的过程。最初的作战方式是面对众多的对手，而2D游戏的出现则实现了1对1的对战，3D游戏则在技术革新的背景之下再掀热潮！现在让我们来回顾一下时代的变迁过程。

2D对战格斗游戏的历史

从“街头霸王II”开始的对战格斗游戏热潮

CAPCOM公司的“街头霸王”系列游戏引发了对战格斗热潮。现在由2台游戏机组成的联机对战是很平常的事，而当时只能是2个人在1个台游戏机上对战。之后，随着“街头霸王II TURBO”的面市，现在我们所使用的联机对战才开始普及，与此同时，对战格斗游戏爱好者也开始迅速增加，对战格斗游戏在街机厅中占据了中坚地位。

SNK的“饿狼传说2”是对人作战的新产品，它再次助长了对战格斗游戏热潮。这也确立了其作为两大对战格斗游戏生产厂家之一的重要地位。

CAPCOM公司的对战格斗代表作是“街头霸王”系列游戏，由此也基本形成了对战格斗游戏的一些基本系统。目前他们的一些游戏也很受欢迎。

在SNK的对战格斗游戏中，有许多充满魅力的人物，它还使对战格斗游戏，在一部分女玩友中间得到普及。KOF系列是SNK公司的代表作。

实际上，在对战格斗游戏中历史最长的要数“ASUK”系列。它的游戏系统吸收了各种对战格斗游戏的优点，深受欢迎。

街头霸王 ZERO 2



KOF '97



ASUK A120% LIMITED



3D对战格斗游戏的历史

从“VR战士”、“铁拳”开始的3D对战格斗游戏历史

作为3D对战格斗游戏的代表作，“VR战士”是在5年前推出的。它和过去的2D类型游戏的最大不同之处是，将复杂的操作方法简单化了，当然，人物在立体空间的移动方法自然也与过去有所不同。

由于3D游戏的难易度定在了“你想使用什么招数，立即就可以出招”，所以，过去对对战格斗游戏敬而远之的一些女玩友和新玩友，也开始涉足对战格斗游戏了。

家用游戏机也经历了从SFC到PS、SS的进化，这不仅创造了便于3D类型游戏的操作环境，更重要的是提高了大家对战格斗游戏的热情。

SEGA公司是立体空间格斗游戏的先驱者，而其作品“VR战士”，正是3D对战格斗游戏的先驱作品。这是SEGA · AM2研究所的铃木裕的代表之作。

“铁拳”系列游戏受欢迎程度不亚于“VR战士”。游戏画面忠实地再现了电影场面。

“武士之刃”适用于家用游戏机，其特征是拥有可用武器一击必杀的惊险系统。有时几秒钟就可以决出胜负。

VR战士



铁拳3



武士之刃贰



Lesson 3　对战格斗动作游戏的攻略

概要

对战格斗游戏的攻略

复杂

在游戏书中所介绍的攻略，最复杂的就是对战格斗游戏的攻略了。由于以操作方法为中心的游戏系统非常复杂，所以许多玩家没有精力再深入研究格斗方法了。因此，作为信息来源，我们所介绍的攻略自然都是一些专门的知识。

“铁拳3”的攻略举例

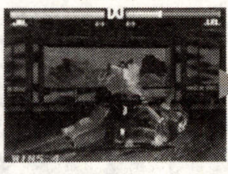
“风间仁”的空中组合攻击确实显示了主人公的力量，他有丰富的浮技和组合攻击技。

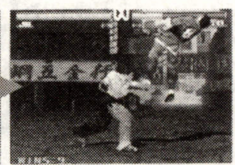
首先，他的风神拳、右アッパー、罗刹门贰、追い突击き、鬼杀し都可以将对手打飞，右アッパー用于反击时，当把对手打飞时，可以继续使用空中组合攻击，不过首先要使用左拳，这时最好走一步再使用左拳。接下来可以使用罗刹门壹，但是如果动作太慢的话，对手便会跌落在地上。特别值得注意的是，如果输入失败，很容易会变化为钢割り，所以输入方法必须要准确不过，即使使出罗刹门，恐怕也无法三连击，所以最后一击需要拖延一下。

这就是“风间仁”的基本空中组合攻击，一定要牢记在心。

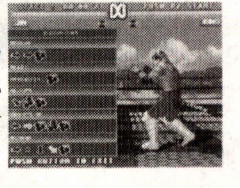
解说

对于读者来说，要想读懂格斗游戏的攻略，很多时候都要求你必须有一定的基础知识，例如：在上面的例子中，在使用罗刹门壹时，如果输入指令时，方向键的方向按错了的话，便会变为“钢割り”。(见图)





要想准确出招，就必须输入正确的指令



在攻略中会提到很多技的名称，特别是象3D格斗这样的游戏，有时会让你搞不清楚说的是哪个技。所以在阅读攻略时，首先要准备好指令表

"街头霸王 ZERO 2"的攻略举例

"街头霸王 ZERO 2"玩起来的感觉可能和过去的系列作品相同。只是前作"ZERO"中的"连锁组合"没有了，取而代之的是"技的组合"，会让你产生一种新的感觉。

按下2个P键+K键，或者1个P键+2个K键，就可以起动"技的组合"。起动过程中，所有的通常技的速度都会变快，必杀技也可以连续使出。还可以连续使出飞道具。另外，起动"技的组合"时不能任意设定级别。而且，不可以在中途中断，只能在能量槽变为0时自然终了。

解说



在2D格斗游戏中有一些专门用语，这些在书上都有介绍。



2D格斗游戏与3D格斗不同，需要记忆的指令主要都是必杀技指令，所以数量不是很多。你需要做的是游戏系统本身的理解。有时在攻略中出现，但过了一定的时间以后，基本上就不会再出现了。

入门者为了读懂攻略，至少必须理解游戏本身

Lesson 4　人物的技表

概要

技表的表示方法

2D和3D格斗游戏的操作是有所区别的，所以，玩家们要仔细理解技表的操作，那些是需要掌握时机的，那些是需要掌握输入顺序的等。

生与死

2D格斗游戏的出招指令主要是方向键的操作，而3D格斗游戏则有所不同，它需要连续按下多个键或同时按下多个键。而且，还要掌握好按键的时机。

1、在3D格斗的游戏中，不光要输入出招指令，而且还要掌握好按键的时机。不同的技按键时机也不一样，必须配合方向键准确输入指令。



2　、一般情况下用PPK表示的指令，只要顺序按下相应键就可以了。"P＋K"表示同时按下2键。关于方向键的操作，白色箭头表示轻按相应的方向，黑色箭头则表示按照相应的方向长时间按下方向键。



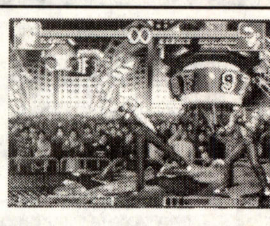
KOF '97

在2Ｄ格斗游戏中，输入指令之后，可以使出单发必杀技。如果在按下键使出通常技时输入指令，即可实现从通常技到必杀技的连续攻击，这正是2Ｄ格斗游戏的特点。

1、SNK格斗游戏的特点是指令较长。而且输入有时间限制，必须在限定时间内完成。在"KOF"中指令得到简化，初玩者也可随心所欲。



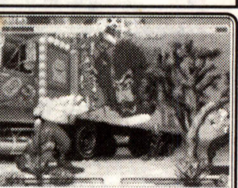
2　、上面提到指令的简化，让我们来看一个例子。例如技表中的←↙↓↘→，你只要按下↙→就可以了。是否使用简化指令将影响到技的成功率，所以一定要记住这些简化指令。



为初玩者的指令输入讲座

在3Ｄ格斗游戏中，必须按照技表输入指令。有时输入指令的限定时间很短，所以必须记清楚按键的顺序和时机。经常性的练习非常重要。

相反，在2Ｄ格斗游戏中，在输入指令的中途，有时即使按下多余的方向键仍然可以使出正确的招数。也就是说，只要你满足了所要求的基本条件，有时即使不是很准确，也可以使出正确的招数。最重要的是，要迅速对对方的行动采取反应，所以必须尽可能快地输入招数指令。



从指令的性质来说，必须记忆的操作不是很多，只要按照基本方法操作就可以了

Lesson 5　2D和3D格斗游戏在战斗方法上的不同之处

概要

什么是对战格斗游戏的基本战法?

虽然同是对战格斗游戏，但2D和3D格斗游戏在战斗方法上却仍有不同之处。2D的主要战法是：看准对手的空档使用连续技；而3D的主要战法则是：分别使用上段、中段和下段攻击，打破对手的防守。必杀技的练习和取胜的手段非常关键。

2D的基本战法

决定胜负的关键是如何抓住对手的空档，然后使用有效的连续技进行攻击。在对手的出招空隙，利用有效的攻击削弱其体力。为了避免单调的攻击，攻击手段可以进行多种变化，对战会变得更有趣。例如：推迟攻击、使用单发必杀技、引诱对手反击、反击攻击等。

1、组合攻击

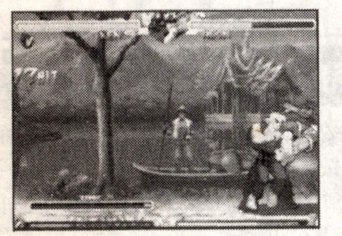
连续技和投技的总称。连续技是指按照一定的组合按键，由通常技构成的招数，投技指不断输入相同指令，连续摔打对方。

2、连续技

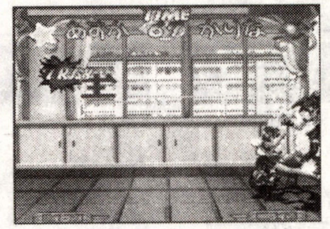
连续攻击对手的招数。如果在组合中最后使用必杀技，可能会大大消耗对手的体力。

3、牵制技

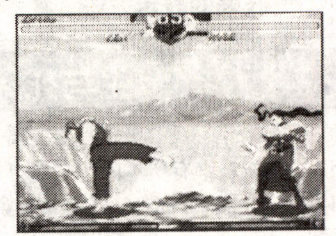
在引诱对手时，这是一种重要手段。远离对手扔出飞道具，或者故意使出有空档的技，引诱对方反击。



2D对战格斗游戏受欢迎的根本原因，是因为可以使用组合攻击



可以研究适合自己的连续技，这也是对战格斗游戏的特点之一



牵制技可以创造出反击对手的机会

3D的基本战法

必须想办法摧毁对手防守，有时要一边躲避对手的攻击，一边找机会攻击对手，与对手不断周旋，是3D格斗游戏的特征之一。

1、上段攻击

在站立状态下攻击对手。如果对手下蹲可躲过攻击。上段攻击攻击力强，但重要的是如何击中对手。

2、中段攻击

虽然可以站立防守，但下蹲以后便不行了。也可以说这是迫使对方站立起的一种牵制技。

在对战过程中与对手周旋时，这是一个重要手段。

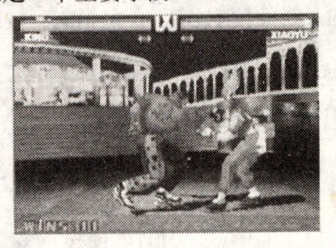
3、下段攻击

利用下蹲可以防守的攻击技。与上述两种攻击组合使用，可以击溃对手的防御系统。

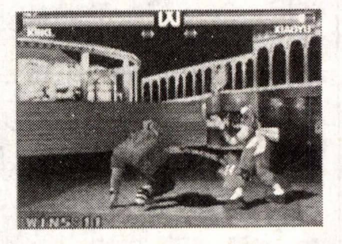
在一般的3D格斗游戏中，拥有强力下段攻击技的人物非常厉害。



虽然上段攻击的攻击力很强，但不可乱用



组合技经常会用到中段攻击

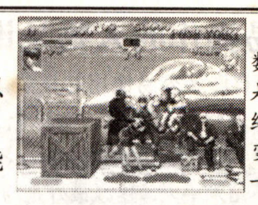


不要总是使用下段攻击

对战格斗的魅力何在?

在街机厅对战格斗时，经常会有很多朋友观看，所以在游戏中不仅要取胜，而且还要想办法使战斗更精彩。

使用超难度的必杀技当然会产生一种自豪感，如果能使出强力攻击方法，则会更加精彩。



原来在街机厅大多数是自己玩自己的，可是对战格斗游戏的出现给街机厅带来了很大的变化。经常是大家围在一起玩

Lesson 6　对战开始

概要

由4个例子逐一解说

也许随意使用拳脚也很有趣，不过不断提高攻击技巧可能会给你带来更大的快乐。下面介绍的4个对战格斗游戏都实现了从街机的完全移植在家用机上也可进行练习。而且它们各有特点，所以，如果你能基本掌握下面4个游戏的话，所有的对战格斗游戏对你来说就都不成问题了。

铁拳3

PS对战格斗的经典之作当属NAMCO公司的“铁拳”。今年3月“铁拳3”荣誉上市。“铁拳2”曾首创PS游戏软件销售量超过一百万张的记录。“铁拳3”同样给大家带来了惊喜，它有最高级别的CG画面，丰富的游戏模式，人物也面目一新。它在街机也创下了最高记录。

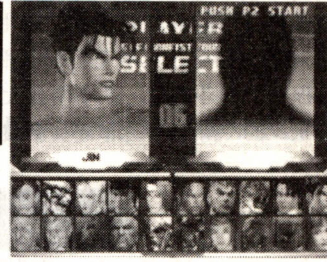
1、独特的世界观和操作感是最大魅力所在

“铁拳3 ”的动作效果感强，即使你并不是一位超级玩家，你仍然可以使用轻松的组合攻击和多彩的空中组合攻击，这也正是此游戏的最大魅力。

为了充分享受此游戏的乐趣，你必须记住每个人物所拥有的丰富多彩的招数，而且还必须正确输入技的指令，不过，只要你记住了最基本的要素，即使你刚开始玩这个游戏，也可以感受到游戏的乐趣的。



保罗



独特的世界观和丰富的人物可以说是铁拳3的魅力所在

2、初玩者应该选择哪个人物?

初次玩“铁拳3 ”的朋友最好选择“保罗”。因为他有丰富的强力技，使用起来也很简单，而且还有高性能的防身技，可以返回对手的招数。通常用“崩拳”等中段攻击技进攻，有效地使用下段攻击技“落叶”和上段攻击“双飞天脚”，还可以打破对方的防守。只要记住以上招数，就可享受“铁拳3”。



“落叶”的出招速度极快，使用起来很顺手

攻击手段以强力的中段攻击技“崩拳”为中心

生与死

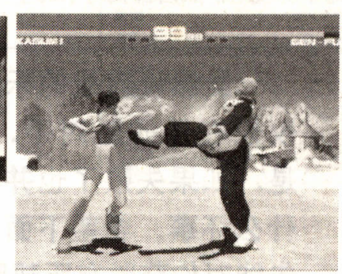
这是深受欢迎的街机3D对战格斗游戏的移植版。出品公司为TECMO。SS于去年10月，PS于今年3月上市。

1、操作简单，奥妙无穷

这个游戏在躲避对方攻击的同时，抓技可以使用其独特的动作“擒拿”，“打击优于投技、投技优于擒拿，擒拿优于打击”，这就是此游戏独特的系统。不过，即使是熟练者也很难活用此系统，所以当对手反击时，最好首先按下擒拿键。



霞



以擒拿系统为特点的3D格斗游戏

2、容易操作的人物是谁?

游戏的主人公霞，拥有许多容易使用的招数。大多数的招数出招快，攻击力强，这对初玩者将很有帮助。实际上，只要单发“月轮脚”就可取胜。

但是，这样似乎显示不出水平来，所以最好是与“擒拿”交叉使用。



“月轮脚”攻击力强，而且没有空档。当受困时，使用此技会很有效

街头霸王COLLEGTION

“街头霸王COLLEGTION”是三部“街头霸王”系列作品的合集。它是于去年10月由CAPCOM公司发售的。它收录了有4个新人物登场的“SUPER街头霸王Ⅱ”、引入超级组合等新系统的“SUPER街头霸王ⅡX”，还有以“ZERO 2”为蓝本的“ZERO 2 TURBO”。

1、三个游戏从“ZERO2 ”开始

“街头霸王”系列游戏算得上是对战格斗游戏的元祖，其中，“ZERO2”中登场的人物实力相当，对战者之间势均力敌的格斗十分精彩。

可以说它拥有对战格斗游戏的基本内容，它是2D类型游戏的代表作。

通过玩这个游戏，可以掌握格斗游戏的基本战法，这是格斗游戏的基础

2、眼花缭乱的人物群体

在2 D 格斗游戏中，使用方便而且没有空档的技是很重要的。隆、肯和纳什都拥有使用方便，但没有空档的招数，还有性能良好的对空攻击技。利用“波动拳”等飞道具牵制对手，然后在对手飞起时，用对空技迎击，如果你能掌握这个战斗方法，胜率便会大大提高。

对战场状况的冷静判断是非常重要的获胜条件。



出招简单的纳什也是一个容易操作的人物

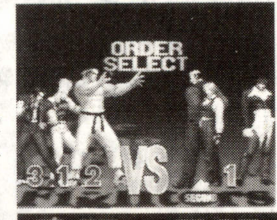
隆和肯的各项能力都不太差

KOF '97

此游戏软件最初是街机和NEO · GEO的专用软件。游戏中有29人登场，在5月28日发售的PS版中还可以使用最终BOSS，游戏中还有图片欣赏，在这里可以欣赏第一次公开的插图。

1、要习惯集体作战!

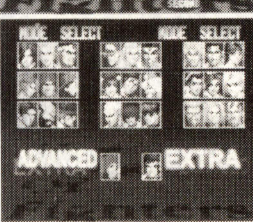
在“KOF”系列作品中，SNK的历代受欢迎人物都登场了。游戏设定的是选3 人组队，所以至少要选择3 个人。各个人物的基本必杀技和对空技都大致相同，所以你可以根据爱好自由选择。更重要的是如何有效地使用基本系统。



可以选择的人物数量超过了其它的格斗游戏。他们一定会令你眼花缭乱的

2、KOF的基本战法

胜负的关键在“跳跃”的使用方法和前转、后转、躲避系统。比赛采取的是淘汰制，所以要注意保存体力。使用一般跳跃或低空的速跳可以避开对手的攻击，然后再找对手的空档进行攻击。



只要掌握了基本系统，不论使用哪个人物都可以战斗

虽然说对战的乐趣不仅仅在于战胜对手，但是，如果失败了也并不是什么坏事。希望下面的忠告能对你获胜有所帮助。

1、冷静战斗
不要放过对方的空档!

2、不要漫无目的的行动。
要掌握各个招数的关键!

3、要尽量避免使用对手讨厌的行为。



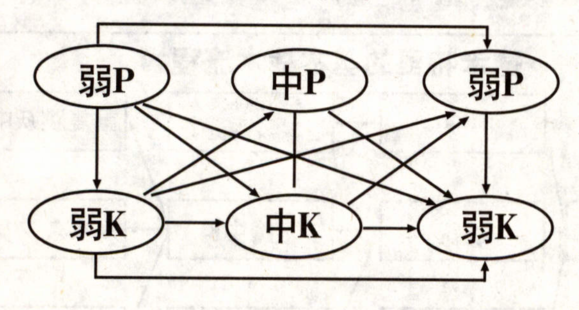
恶魔战士

机种：SS ARC 出品：CAPCOM 发售日：1998年4月16日

“恶魔战士”终于完全移植到SS上了，移植后的“恶魔战士”无论画面、速度、人物等性能都与街机版没有差别，是目前移植度最高的作品。

基本战术指南

连锁攻击



固定技

規定技	
德米特里	ミッドナイトプレジャー
加隆	モーメントスライス
加博	ヘルダンク
维克多	ゲルデンハイム3
莫利安	ダークネスイリュージョン
阿纳卡里斯	ファラオサルベーションαファラオデコレーション
菲丽丝	プリーズヘルプミー
奥鲁巴斯	アクアスプレッド
比沙蒙	咎首晒し
萨斯奎奇	ビッグスレッジ
莉莉	中華弾
吉德	プロヴァ=ディ=セルヴォ
丽丽丝	グルーミーパペットショウ
Q-Bee	十B
布丽塔	ビューティフルメモリー
多诺文	チェンジイモータル
弗博斯	ファイナルガーディアンβ
皮隆	コスモディスラプション



德米特里

(Demitri)

前冲绝招　浑身无敌
把握战机　赢得胜利

威力无比的德米特里，格斗中主要从跳跃开始施展连续技，从前冲开始施展投技，或者使出“デモンクレイドル”招数。在中～近距离格斗中，一般施展通常技和“カオスフレア”，一面牵制敌人，一面进攻。

必殺技	
デモンクレイドル	→↓↘+P
デモンクレイドル（前冲）	前冲中→↓↘+P
カオスフレア	↓↘→+P（空中可）
バットスピン	↓↙←+K（空中可）
ネガティブストーレン	接近方向键一周+中Por强P
EX必殺技	
ミッドナイトブリス	↓→↘+PP
デモンビリオン	↓→↘+KK
ミッドナイトプレジャー	弱P中P→中K中K
防卫反击技	
デモンクレイドル	→↓↘+P
特殊技	
ヘルズライド	对手倒地时↑+PorK
黑暗技	
ダークサイドマスター	同等强度PK同时按

牵制

牵制敌人时，用站立弱P瓦解敌人的前冲，或者用攻击距离远的下蹲中K。

前冲

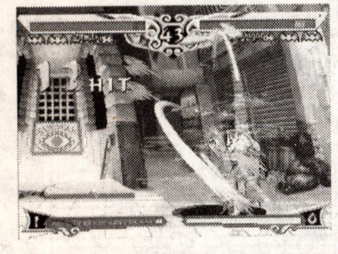
德米特里的前冲，虽然不能调节远近，但可以组成必杀技。他的优势还在于，在身影消失的那段时间里，变得全身无敌，也不被判为摔倒。他还可以包抄到敌人背后。可以和前冲组成连续技的招数主要有“デモンクレイドル”、“ミッドナイトブリス”或“プレジャー”。“デモンクレイドル”前冲时施展，就会向斜侧面跳开，很容易做，但是跳跃中可能遭到空中防卫，少用为妙。

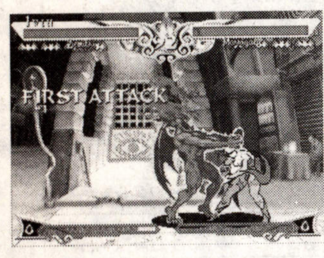
跳跃

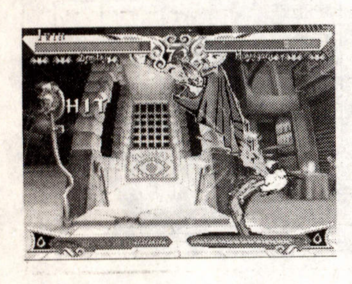
用通常技牵制敌人，一旦有下手机会，就跳跃，接着施展连续技。施展下蹲中K接“カオスフレア”时，如果不紧贴着敌人，就成不了连续技，不过绝对能制服对手。用下蹲弱K、下蹲中K发动攻击时，可以把动作原封不动转入连续指令，也可接着重复使用跳跃中K，施展连锁攻击。另外，施展下蹲弱K或下蹲中K之后，接着使出“ミッドナイト”的招数，敌人也难逃一击。

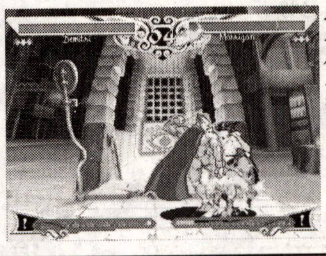
急速旋转(バットスピン)

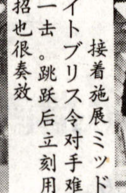
注意，如果不看准对手的位置就出击，会遭到反击。在地面做这个动作时，接着做下蹲弱K×2→下蹲中K，再以弱势出击，更易击中敌人。

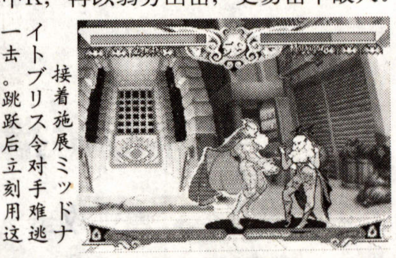


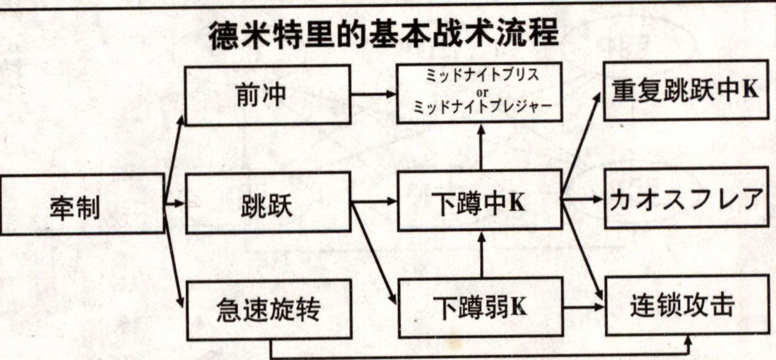







接着施展ミッドナイトブリス令对手难逃一击。跳跃后立刻用这招也很奏效


不管攻击还是防卫都可以用站立弱K了





加隆

快速前冲　灵活闪动
出奇不意　克敌制胜

(Gallon)

加隆的基本技精湛，三拳两脚打得敌人焦头烂额。他把动作快的特长运用于跳跃和前冲，以此发动攻击。这是加隆格斗的基本特点。快速进击、快速闪动，机动灵活地迎战敌人。

必殺技	
ミリオンフリッカー	↓↙←+P連打
クライムレイザー	↓↑+K
ワールドサーキュラー	接近→↘↓↙←+中Kor強K
ビーストキャノン	↓↘→+P
ビーストキャノン（対空）	→↓↘+P
ビーストキャノン（空中）	空中↓↘→+P
EX必殺技	
ドラゴンキャノン	←↙↓↘→+KK
モーメントスライス	弱P中P→弱K中K
防卫反击技	
ビーストキャノン	→↓↘+P
特殊技	
ストライクウルフ	对手倒地时↑+PorK
クイックムーブ	↓+KKK
黑暗技	
ミラージュボディ	同等强度PK同时按

牵制

牵制时，用下蹲中P或下蹲中K。下蹲中P使加隆低下身来，不易遭受攻击，同时还能击出长拳。下蹲中K的优点是攻击判定出现得更快，立足位置受侵犯的范围更小。两种动作都可以一边躲闪敌人，一边进攻。

快速前冲

快速前冲比普通前冲着地时间更短，所以能够立刻转入下一次进攻。以快速成前冲发动攻击时，最好用中K。另外和前冲强P也很容易组成连续技。

跳跃

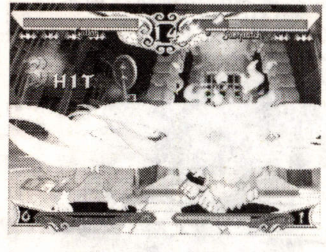
主要动作有跳跃强P和跳跃中P。两个动作向斜下方的攻击力都很强，所以跳向对手时做最合适。

快速闪动

这是加隆最令人叫绝的功夫。与前冲相比，动作更快，毫不间断，一气呵成。既可以用中K后再做，也可以靠近敌人后使出这个招式，然后包抄到敌人背后，再施展下段开始的连续技。

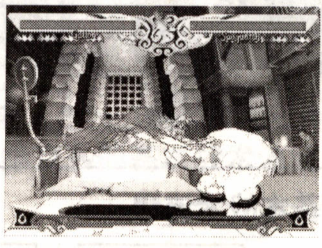
投技

施展投技时，尽量使用指令投技中的“ワイルドサーキュラー”。前冲、跳跃或快速闪动后接着施展投技，击中敌人的机会也很多。抓住战机，以闪电之势打翻敌人！

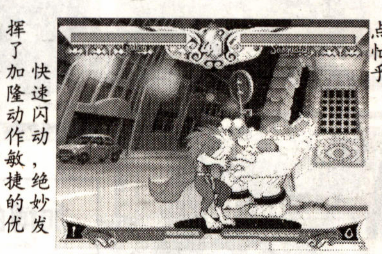




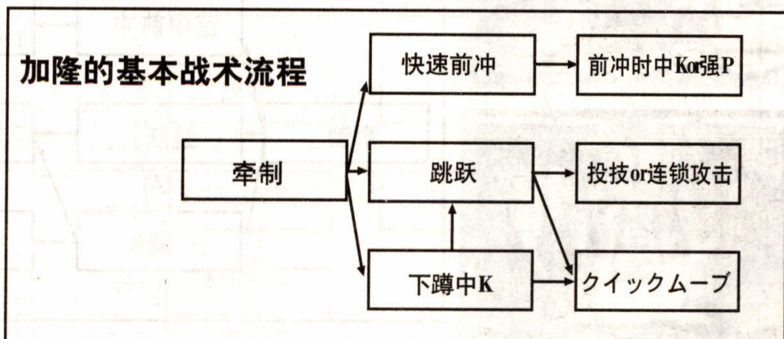


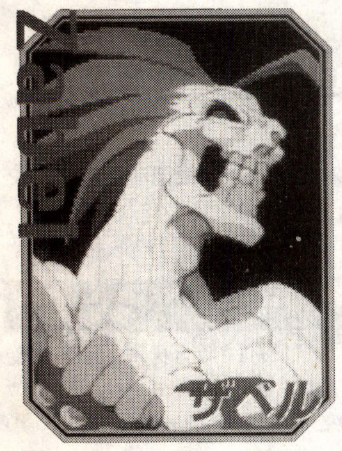


快速闪动，绝妙发挥了加隆动作敏捷的优势。快，冲上去



决定用指令投技中的ワイルドサーキュラー。就是输入指令有点忙乎





加 博

盖世长拳　变幻莫测
空中地上　重磅出击

(Zabel)

加博的长拳沉重有力，空中穿梭自如，攻击线路变幻莫测，格斗技艺堪称一绝。加博的通常技与众不同，不论地面空中，只要稍动手柄就发生变化。他的拿手戏是在地面战中，用攻击距离远的通常技牵制敌人，再施展空中前冲的连续技发动攻击。

必殺技	
デスハリケーン	↓↙←+K（空中可）
スカルスティング	↓↑+K
スカルスティング（空中）	空中↓↑+K
ヘルズゲート	←↙↓↘→+K
スカルバニッシュ	接近→↘↓↙←+中Por強P
EX必殺技	
デスボルテージ	→↘↓↙←+KK
ヘルダンク	→↓↘+PP
イービルスクリーム	→←+PP
防卫反击技	
デスフレーズ	→↓↘+K
特殊技	
スカルジャベリン	对手倒地时↑+PorK
空中前冲	空中←←or→→
黑暗技	
アルティミットアンデット	同等强度PK同时按

牵制

地面上牵制敌人的招数有→+弱K和→+中P。经常和→+强P、→+强K混用，可以击溃敌人的跳跃前冲或攻击。但是除→+弱K外，一下击不中对手，动作停顿时间就很长，所以要采取自我防守。

空中前冲

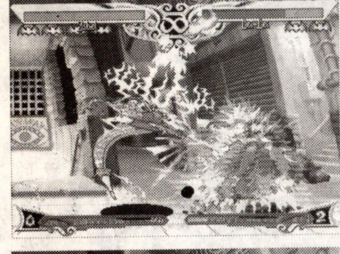
加博的空中前冲包括低空前冲动作，这个招数更容易击中敌人。低空前冲（↗→）后立刻向下方攻击（方向键向下+按键），可以从中距离向敌人的中段发动突然袭击，击中率很高。

空中↓+中P or 强P

用空中前冲或跳跃发动攻击时，施展这招可以保护自己的下方不受敌人攻击。也可以把↓+中P和↓+强P合成连锁指令。另外，空中后撤步再接强K，可以攻击敌人的各个段位，非常有效。

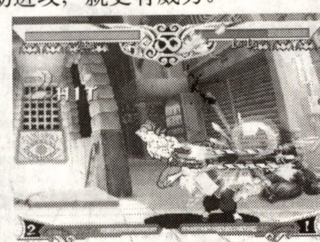
スカルスティング

合成连锁指令后可发动进攻。即使攻击力弱遭到敌人防御，动作停顿时间也很短。这是一种中段技。突然使出这招，敌人会用跳跃攻击来迎战，所以，若与通常技组成连续技再发动进攻，就更有威力。

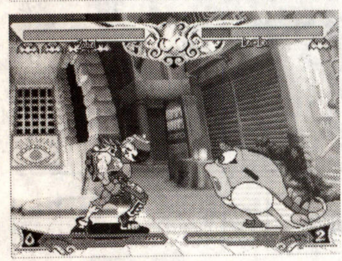


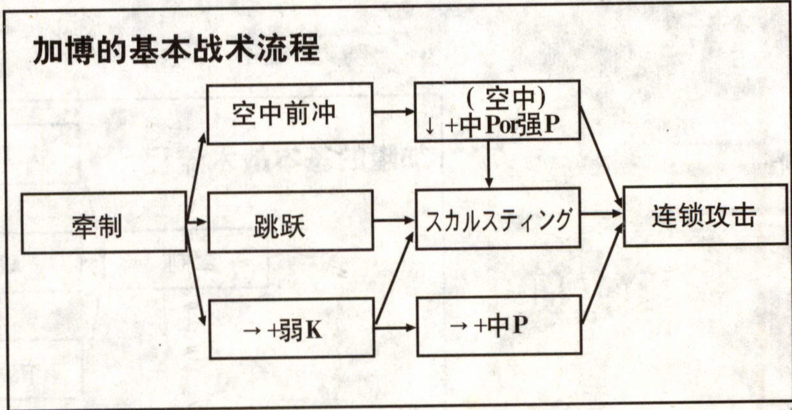


跳起来摆出一副要快过去的姿势，迷惑要动手的敌人，使敌人弄不清防御方向



空中后撤步强K。上当的敌人还以为要受到背后攻击









维克多
(Victor)

力量拔群　投技专家
扬长避短　方可称霸

维克多是典型的力量型格斗家，善于使用投技。怎样弥补自己行动迟缓的弱点，靠近敌人，是他能够发挥力量和投技优势的关键。他有一种叫做电击的特技功能，只要按住中以上的键不松开，就会给身体充电，加大攻击距离。其中的电击时按强P十分适于对空作战。

必殺技	
ギガバーン	→↓↘+K
ジャイロクラッシュ	↓↙←+P
メガショック	接近↓↘→+K
メガスパイク	接近方向键一周+P
メガステイク	↓ 蓄 ↑+P
メガフォーリッド	← 蓄 →+P
グラビトンナックル	通常P投後↓↑+P
EX必殺技	
サンダーブレイク	↓ 蓄 ↑+KK
ゲルデンハイム3	対手接近方向键二周+KK
防卫反击技	
ギガバーン	→↓↘+K
特殊技	
ビクトルフィンガー	对手倒地时↑+PorK
ミニマムステップ	↓+KKK
黑暗技	
グレートゲルデンハイムS	弱PKor中PK同时按
グレートゲルデンハイムL	強PK同时按

牵制

牵制敌人时，从中间距离施展电击中P。伸出手触到对手，如果动作迟缓，对手已经跳了过来，就用“ギガバーン”对付。“ギガバーン”可能遭到敌人的空中防守，改变出手时的姿势，可以打破敌人的空中防守。

前冲

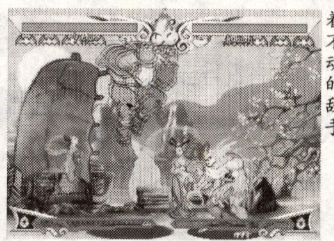
维克多的前冲技能劣于其他角色，但多一招比少一招强。可用前冲→投技，或前冲接远距离站立弱K发起攻击。后者属弱攻击招式，应与下蹲弱K组成连锁指令再出手。

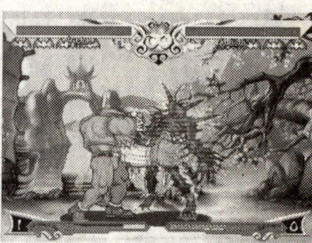
跳跃

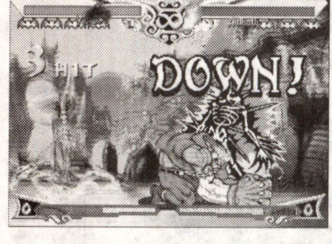
维克多的前冲动作迟缓，必然就要多跳几次。离敌人很近时跳跃，用中K或强P进攻。远离敌人时用强K进攻。为了提高投技的成功率，可以使用跳跃→投技，或详装跳跃进攻→投技等招数。

小跳跃

是一种特殊移动技，以小幅跳跃靠近敌人。弱K接小跳步，着地后接着施展投技，与敌人决一雌雄。

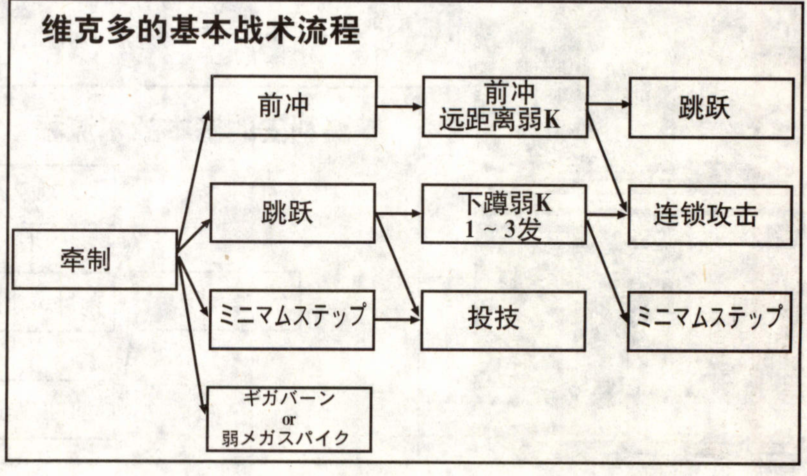

下蹲弱K，再接小跳步，对付反应迟钝或呆着不动的敌手


使出指令投技决胜负。这招儿不灵时，就用下蹲弱K，再发动进攻











莫利安

(Morrigan)

飞行前冲　一流技法
女中豪杰　威武天下

在以往的作品中，处于狩猎时代的莫利安打遍天下称霸一方。本作中，适当降低了她前冲的技能，稍微调整了她的通常技，使人感到她与其他角色技艺相当，难分高下。不过，她那飞行式的前冲仍技高一筹，屡屡于危急关头，找到一条生路。

牵制

牵制敌人时用的通常技有站立中P，或下蹲中K。两种招数的攻击距离都较远，还能组成连续技，这是莫利安克敌的法宝。再有，下蹲强P出拳沉重，姿势低，可从下方躲过飞过来的利器或敌人向上方的攻击，转而发动反击。小心不要被敌人识破此招，以免遭受跳跃攻击。

必殺技	
シャドウブレイド	→↓↘＋P
ソウルフィスト	↓↘→＋P（空中可）
ベクタードレイン	接近→↘↓↙←＋中Por強P
EX必殺技	
バルキリーターン	→↘↓↙←＋K発動後K攻撃
ダークネスイリュージョン	弱P弱P→弱K強P
フィニッシングシャワー	中P弱P←弱K中K
クリプティックニードル	→強P中P弱P→
防卫反击技	
シャドウブレイド	→↓↘＋P
特殊技	
シェルピアス	对手倒地时↑＋PorK
バーチカルダッシュ	↓↑or倒地时中↑
黑暗技	
アストラルビジョン	同等强度PK同时按

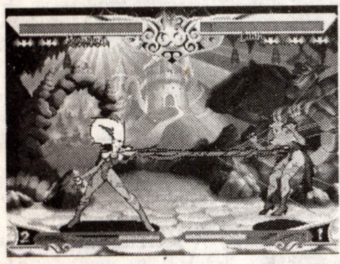
弱ソウルフィスト

虽然写的是用弱势，但可根据距离和对手的情况分别采用强势或弱势。用弱势飞行，距离很近，且在画面上残留时间较长，所以要先稳固防守，再和前冲、跳跃组合进攻。低空施展“空中ソウルフィスト”也相当有威力，当然，按ＥＳ版教习的套路去做更好。近距离交手，敌人以站立防守“ソウルフィスト” 时，动作来得及就使出下中K。

前冲和前冲攻击

这里的前冲是指短按键的快速前冲。莫利安施展的是飞行式前冲，攻击敌人的中段，所以对手用任何下蹲招式都无法防守，这就是她武艺高强的秘密。主要使用中P和中K攻击敌人。进攻或防守后，接着用投技、下蹲弱K再接前冲攻击打击敌人，从根本上动摇敌人的防守信心!





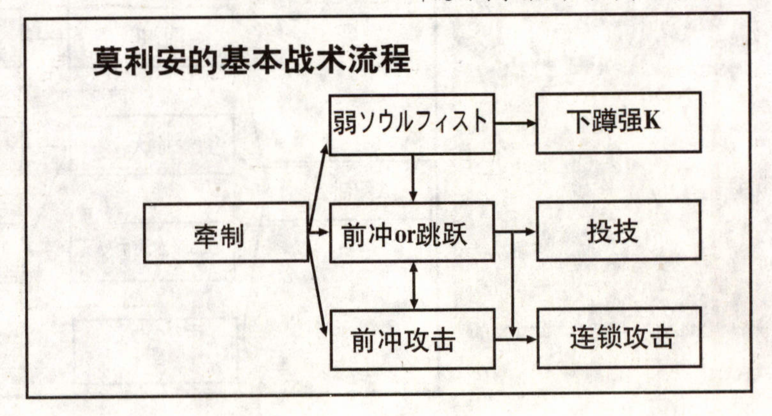




快速前冲攻击未能奏效，发起攻击后，用连锁指令来连接上



施展快速“ソウルフィスト”前冲绕到对手背后，令对手大惊失色





阿纳卡里斯

(Anakaris)

体魄强健　非同一般
能飞能冲　擅打擅拳

阿纳卡里斯体魄强健，动作迟缓。他那巨大的身躯，永远能爆发出强大的攻击力。他攻击距离远，怪招儿也很多。他的通常技用起来很顺手，所以虽说动作稍慢，制服对手也并不太难。

必殺技	
咎めの穴	对手倒地时→↓↘+K
棺の舞	↓↓+PorK（空中可）
王家の裁き	空中↓↘→+P
コブラブロー	←→+P
ミイラドロップ	↓↘→+P
言霊返し（吸）	↓↙←+K（空中可）
言霊返し（吸後）	↓↘→+K（空中可）
EX必殺技	
真実の教え	→↓↘+PP
奈落の穴	←↙↓↘→+KK
ファラオマジック	中K弱P↓弱K中P（空中可）
ファラオサルベーション	強K中P↓中K強P
ファラオデコレーション	強K中P弱K↓弱P中K強P
防卫反击技	
真実の教え	→↓↘+PP（要SP气满时）
特殊技	
戒めの墓碑	对手倒地时↑+PorK
聖なる墓碑	斜跳跃中↓+K
大いなる墓碑	斜跳跃中↘+K
浮遊	↑
2段跳	浮遊後↑
黑暗技	
ファラオスプリット	同等强度PK同时按

牵制

阿纳卡里斯站在中远距离展开格斗时，常用“コブラクロー”和“ミイラドロップ”等必杀技牵制敌人。他用的通常技有站立弱P、前冲中P、下蹲弱K和中K等。下蹲强P用于对空格斗十分奏效。

跳跃↘+K（大いなる墓碑）

这是阿纳卡里斯的王牌技，是一种跃向空中后再发动多次快速攻击的中段技。用它进攻时，先组成连锁指令再出手。如果打成平手，就用下蹲弱K试探一两次。用下蹲弱K组成连锁指令发起攻击时，若再打成平手，就用跳跃　+K再度攻击，或者变换招数。

ミイラドロップ

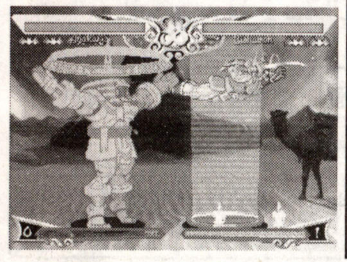
是一种不可防御的投技，但是对付不了蹲着的敌人，因此主要用ＥＳ版“ミイラドロップ”。ＥＳ版“ミイラドロップ”一出手，令蹲着的敌人也难逃一击。这个招数费时间较长，可以用弱攻击等短促招式配合，以弥补这一不足。

王家の裁き

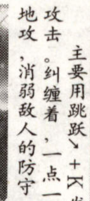
这是空中一开打就出手的必杀技。出手后还能施展跳跃攻击，但要调整好动作时间，以免受到来自下方的攻击。



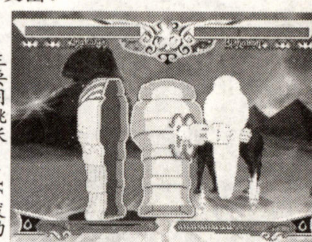




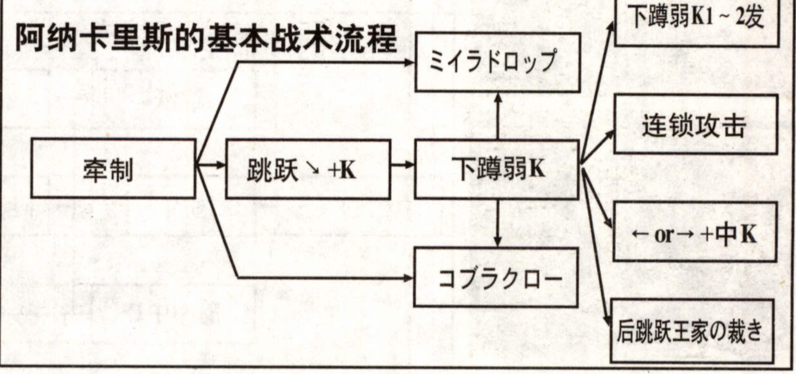


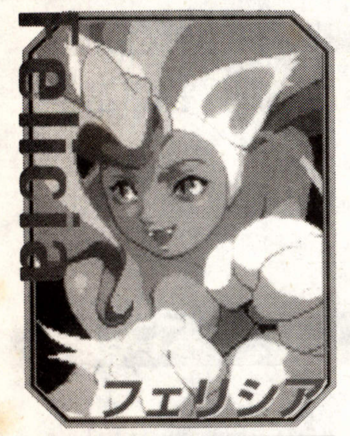


主要用跳跃↘+K发动攻击。纠缠着一点一点地攻，消弱敌人的防守



ESミイラドロップ令蹲着的敌人也难逃一击





菲丽丝

(Felicia)

轻盈敏捷　弱发制人
巧施牵制　也能取胜

菲丽丝运用新招数“キャットスパイク”得心应手，打出的通常技强劲有力，招招式式都不会输给对手。唯一不足之处是手中没有飞行道具，但她的灵活性能足以弥补这一缺陷。

必殺技	
キャットスパイク	→↓↘+P
デルタキック	→↓↘+K
ローリングバックラー	↓↘→+P・P
ヘルキャット	接近→↘↓↙←+中Kor強K
EX必殺技	
ダンシングフラッシュ	←↙↓↘→+PP
プリーズヘルプミー	←↙↓↘→+KK
防卫反击技	
デルタキック	→↓↘+K
特殊技	
ロンパーキャット	对手倒地时↑+PorK
トイタッチ	对手倒地时↓↓+P
ヘッドライド	跳跃到对手头顶上
ウォールクラッチ	壁方向跳跃方向键输入
EXチャージ	↓↓+KK同时按
黑暗技	
キティ・ザ・ヘルパー	同等强度PK同时按

牵制

菲丽丝是个能用多种通常技牵制敌人的高手。比如说站立弱P、站立弱K、下蹲中P、站立中K、下蹲中K、站立强K。用站立弱P、站立弱K、下蹲中P瓦解对手的前冲攻击，用站立中K在中距离牵制敌人。下蹲中K用于远距离对空格斗，站立强K，用于抵御敌人的进攻。她基本上是以这些通常技应战，必杀技应只在重点攻击时才能用。

跳跃

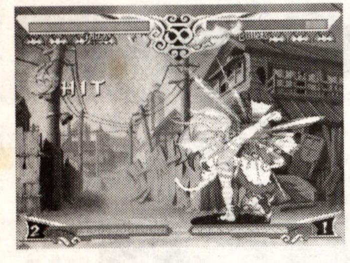
和牵制一样，她也能在跳跃的同时施展通常技。瓦解敌人的对空技时用强P，地面作战时，2段技的中P可与连锁指令连用。之后，视敌人的反应，可分别用中K或强K。

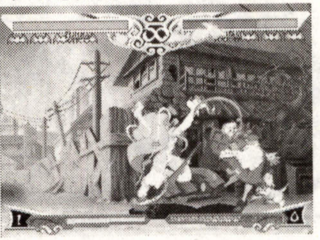
前冲和前冲中P

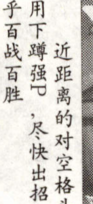
这是菲丽丝的主要攻击招数。一般说到前冲，当然是指快速前冲，而菲丽丝的前冲技是指输入→→←，缩短与敌之间的距离。这样，前冲后离对手和很近，接着用连锁指令出手就很容易出中了。这一套招数中可以使用的也是2段技的中P。

弱キャットスパイク

若以弱キャットスパイク出手，即使被对手挡住也对菲丽丝有利。还可组成连续技。用中キャットスパイク组成连续技攻击蹲着的敌人，一招即可定胜负。





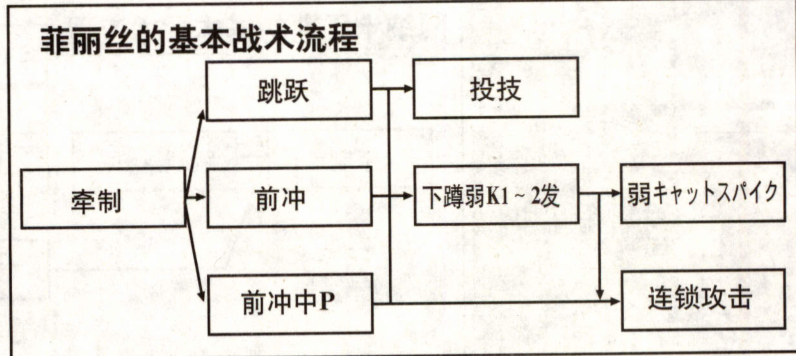


近距离的对空格斗用下蹲强P，尽快出招几乎百战百胜

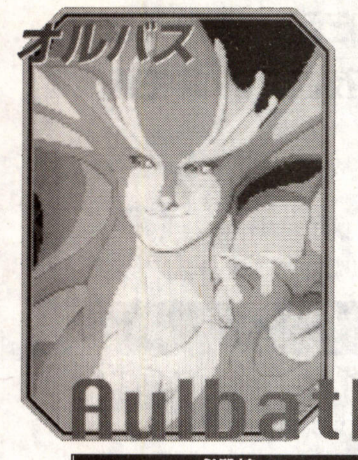


无论以弱势还是以中势开始攻击，用キャットスパイク都能组成连续技









奥鲁巴斯

(Aulbath)

前冲为主　投技为辅
攻防结合　重在地面

必殺技	
ソニックウエーブ	← 蓄 →＋P
ポイズンブレス	← 蓄 →＋K
トリックフィッシュ	←←＋Kor→↓↘＋K
クリスタルランサー	接近→↘↓↙←＋中Por強P
ジェムズアンガー	接近→↘↓↙←＋中Kor強K
EX必殺技	
アクアスプレッド	→↘↓＋PPorKK
ウォータージェイル	→↓↘＋PP
シーレイジ	←↙↓↘→＋PP
ダイレクトシザース	↓↓＋PP
防卫反击技	
トリックフィッシュ	→↓↘＋K
特殊技	
リバーサイドドロップ	对手倒地时↑＋PorK
黑暗技	
オーシャンレイジ	同等强度PK同时按

奥鲁巴斯为使过去惯用的必杀技“ソニックウェーブ”和“ポイズンブレス”更加完善，将延用至今的格斗方式做了必要的调整。现在的战术是以卷缩身体、缩小目标的前冲为主，投技和拳击为辅。

牵制

任何时机都可以使用下蹲弱K，虽然这招以弱势进攻，但出拳距离远，连击有力。其它的招数还有站立中K和站立强K。站立强K用于对空格斗。

ソニックウェーブ和ポイズンブレス

从中远距离打出这一招数，形成一道防御屏障。然后或跳跃、或前冲接近敌人。气充足时，按ES版的套路施展这个招数更有效。

前冲和前冲弱P

奥鲁巴斯的前冲，属地面滑动式，身体卷曲缩小，常常从敌人下方滚过去躲过进攻。奥鲁巴斯施展的指令投技威力无比，既可接前冲后出手，也可用前冲弱P的攻击或防守后使出这招。对付躲过前冲攻击转而要反击的敌人，要穷追不舍再用下蹲弱K。攻击后马上转入连锁指令。

跳跃

跃向敌人时，在空中可以打出中P，或者弱K→中K，中P→中K等一系列招数。当然也可先做一个跳跃动作，再施展投技。

跳跃弱K

跃向空中，从上方用弱K攻击蹲着的对手，是一种中段技，对付防守严密的对手十分有效。

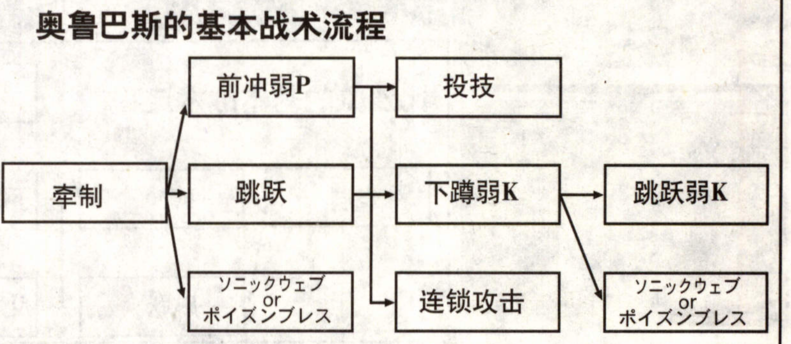


前冲时身体缩得非常小，之后就该出手指令投技了。



一边用ES“ソニックウェーブ”护身，一边使出跳跃或前冲开始攻击





Bishamon 比沙蒙

(Bishamon)

利剑在手　威力无比
连续技能　为虎生翼

比沙蒙手持利剑，攻击距离远，攻击力大。既善于从中距离出剑突刺，打接近战也得心应手。熟练掌握可发挥出强大的威力。

必殺技	
居合い斬り・上段	← 蓄 →+P
居合い斬り・下段	← 蓄 →+K
絡め魂	←↙↓↘→+P（空中可）
辻疾風	絡め魂击中后↓↘→+P
魂寄せ	絡め魂击中后←+P
切り捨て御免	接近方向键一周+中Por强P
EX必殺技	
鬼首捻り	→↘↓↙←+PP
閻魔石	←↙↓↘→+KK
咎首晒し	↓↓+PP
防卫反击技	
鬼炎斬	→↓↘+P
特殊技	
屍縫い	对手倒地时↑+PorK
黑暗技	
黄金帷子	同等强度PK同时按

牵制和前冲

牵制时，通常使用的招数有→+中P，→+强P和下蹲强P。前冲中P和前冲弱K 的击中率也很高。特别是前冲中P，可以将跃起在空中的敌人打翻在地，是个十分有用的招式。

跳跃

跳跃攻击的威摄距离也很远，所以可以从远处起跳，一下子跃到敌人跟前，发起攻击。跳跃进攻的招数有中K 和强K。这两招既可单独使用，也可组成中K→强K 的空中连续技，以发挥更大威力。对最初的中K 攻击，敌人由站立防守改为下蹲防守时，采用上述的空中连续技很有效。地面格斗中，可以很简单地用这两招组成连锁指令。这几招是比沙蒙施展跳跃进攻的常用招数。

下蹲弱K

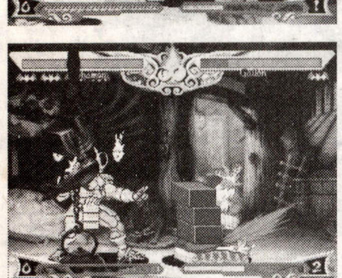
这是近距离格斗的主要攻击招式。实战中，首先做这个动作，观察敌人反应，看是进攻还是防守，然后施展下中P 接“下段·居い合斩り”，组成连续技劈杀过去。

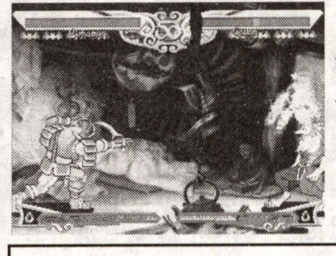
后撤步中K或强K

用这一招对付以下蹲姿势顽固防守的敌人是行之有效的，比沙蒙的后撤步属空中悬浮式，所以攻击目标是敌人的中段。另外攻击距离较远，容易得手。

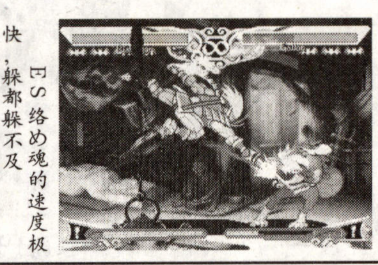
跳跃中K或强K

这是跃起后立刻出手的招数，与后撤步中K 或强K 同样，击破敌人的下蹲防守十分奏效。



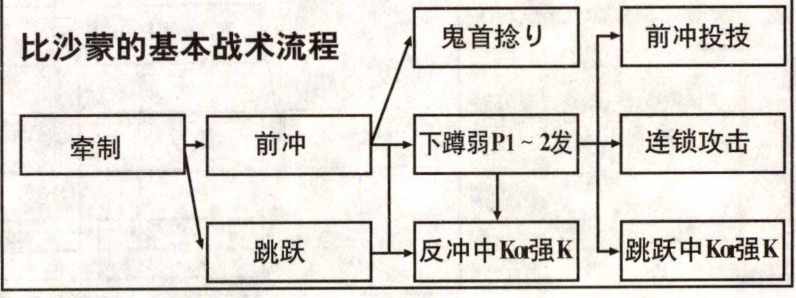


ES絡め魂的速度极快，躲都躲不及



后撤步强K的攻击距离相当远，就是用下蹲防守也招架不住





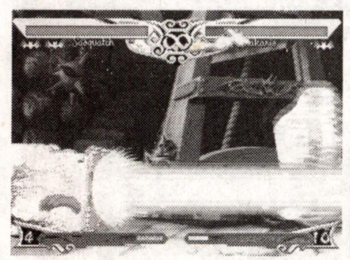




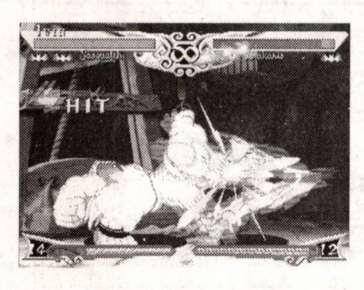
萨斯奎奇 快速前冲 连锁指令 巧妙连结 取胜法宝

(Sasquatch)

必殺技	
ビッグブレス	↓↘→+P
ビッグブロウ	→↓↘+P
ビッグタワーズ	↓↓+P
ビッグタイフーン	→↓↘+K
ビッグブランチ	接近→↘↓↙←+P
ビッグスイング	接近方向键一周+K
EX必殺技	
ビッグフリーザー	←↙↓↘→+PP
ビッグアイスバーン	←↙↓↘→+KK
ビッグスレッジ	接近方向键二周+KK
防卫反击技	
ビッグタイフーン	→↓↘+K
特殊技	
ビッグホイール	对手倒地时↑+PorK
黑暗技	
ビッグレジスター	弱PKor中PK同时按
ビッグレジスターwith M.A.P.S	強PK同时按







萨斯奎奇总是以快速前冲开局。接下来的基本格斗方法是，前冲后展开中段攻击，动摇敌人的防守，遇到顽固抵抗时，使出指令投技一决胜负。

牵制

中近距离格斗用的牵制招数是站立中P 和站立中K 。近距离格斗用站立弱P 和下蹲弱P ，站立中P 的出拳沉稳刚劲，足以击溃敌人的进攻。必杀技“ビッグタイフーン”，可在牵制敌人时出手，效果很好。

前冲和快速前冲

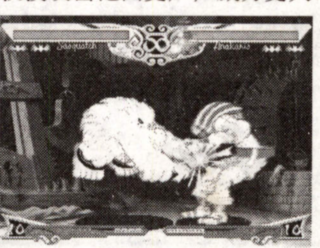
前冲是萨斯奎奇的主要招式。输入“→→←”即可完成快速前冲。快速前冲弱P 的予备动作小，攻击迅速。快速前冲中P 一定要和地面连锁指令连结起来再出手。前冲攻击中，施展弱P →强K 接空中连锁指令，或接地面连锁指令，动作流畅快捷。

跳跃

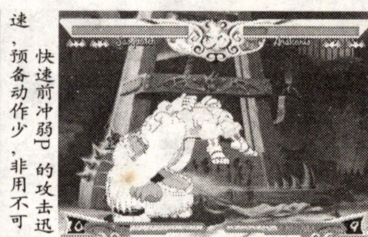
跃向空中后，最好用中P→中K或中P→强K接空中连锁指令。跳跃强K可以绕到敌人背后出手，近距离格斗时可试试此招。

投技

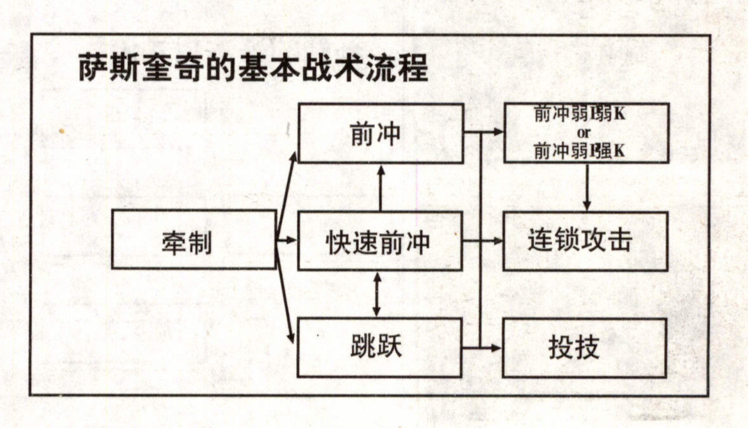
萨斯奎奇的前冲攻击娴熟老道，取胜的机会很多。用“ビッグブランチ”将敌人打翻在地，趁它没有马上恢复过来，可追加攻击决定胜局。这时如果还有气，就可施展E X 必杀技中的“ビッグスレッジ”。这招比其他的投技攻击范围更广，威力更大。而且追加攻击时出手极易决定胜利。



快速前冲弱P 的攻击迅速，预备动作少，非用不可



使出ビッグブランチ咬住敌人后，如果站在画面的一端，就追加前冲攻击。也可以稳定地打出下蹲强K





莉莉

前冲多变　眼花撩乱
暗器横飞　更助神威

(Lei-Lei)

莉莉的地面和空中前冲动作与众不同，移动手法变化多端，空中前冲后的停顿短暂，与地面招数的连接一气呵成。她的地面前冲与德米特里的这个动作如出一辙，不同的是她做完这个动作后，随时可施展通常技，甚至可以使出指令投技的“放天击”。这就使她的攻击更加干净利落。

必殺技	
暗器砲（横）	↓↘→＋弱P
暗器砲（斜）	↓↘→＋中P
暗器砲（上）	↓↘→＋強P
辺響器	↓↙←＋P（空中可）
旋風舞	→↓↘＋P（空中可）
放天撃	接近→↘↓↙←＋中Por強P
EX必殺技	
中華弾	←↙↓↘→＋PP
地霊刀	←↙↓↘→＋KK
天雷破	弱K強K中P中P↑
防卫反击技	
旋風舞	→↓↘＋P連打
特殊技	
斬破	对手倒地时↑＋PorK
空中前冲	空中←←or→→
黑暗技	
離猛魂	同等强度PK同时按

牵制

莉莉的站立弱P、→＋中P或站立强P出手迅捷，出拳距离远，打起来流畅自如。特别是站立强P的攻击范围超过画面的一半，可以从远处打出重拳

跳跃和空中前冲

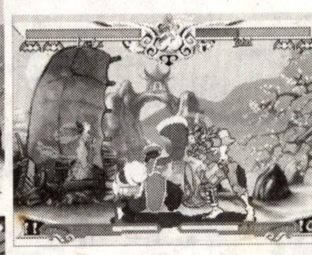
跳跃和空中前冲的主要攻击手段是强P 。这个动作持续的时间长，可攻击敌人的多个段位，所以很容易连结成地面连锁指令。强K 可以向下方发起快速攻击，不待敌人使出对空技就能将其击溃。

旋风舞

这次的“旋风舞”可以派上用场了。不论是攻击或是防守，↓＋K 都可以接通常技。若以“旋风舞”发动进攻配合用，↓＋K 接下蹲弱K 或下蹲中K，能够连续攻击敌人。

前冲

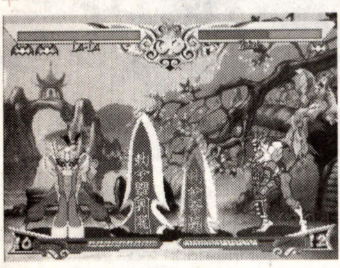
趁地面前冲身影消失时，迅速绕到敌人背后，用下蹲弱K 。仅此一招就可以击中任何对手。接下来还可以使出连锁指令的招数。

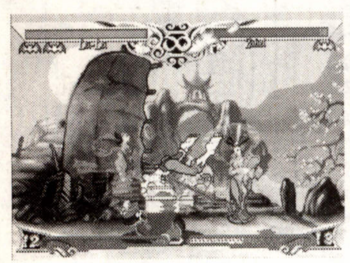


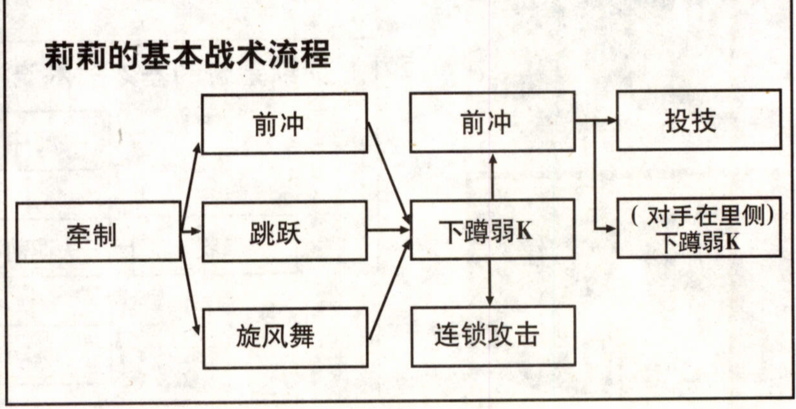
被敌人堵在画面一端打倒在地时，迅速发射一连串的强暗器炮



下段连锁指令攻击受到下段防守时，用强“暗器炮”加强攻击。情况相反时，则仍用连锁指令攻击









吉 德
(Jedah)

攻有前冲　守有屏障
相辅相成　至关重要

必殺技	
ディオ=セーガ	↓↘→+P（空中可）
ネロ=ファティカ	↓↙←+P
イラ=スピンタ（投）	空中→↙↓↘←
イラ=スピンタ	空中→↘↓↙←+K後P
サン=パッサーレ	接近→↘↓↙←+中Kor強K
EX必殺技	
プロヴァ=ディ=セルヴォ	←↙↓↘→+KK後K
フィナーレ=ロッソ	↓↓+PP
防卫反击技	
スプレジオ	→↓↘+P
特殊技	
ラセーレ=セーガ	对手倒地时↑+PorK
パルゾ=ペルドーノ	空中→→
黑暗技	
サントゥアーリオ	同等强度PK同时按

吉德的基本招数是“ディオ=セーガ”，一边封住对手的行动，一边跃过去发动攻击，这也是他的惯用套路。他的空中前冲本身就具有攻击力，是个很特殊的角色。他打出的通常技攻击范围大，动作有力。格斗中，应充分发挥他的这些优势。

牵制

吉德的牵制技主要有站立中P、站立弱K和下蹲中K。不时打出几手站立中P，可以扼制敌人将要发起的跳跃攻击。

ディオ=セーガ与前冲

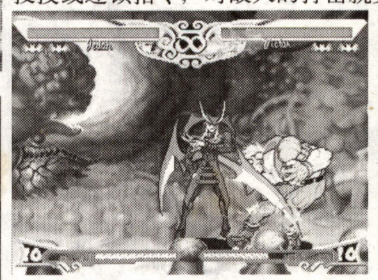
这里的前冲，指的是短输入的快速前冲。在地面施展“ディオ=　セーガ”，可以形成一道阻挡敌人的跳跃攻击的屏障，前冲中P 后使出这招也很厉害。不过距敌太近，在准备出手“ディオ=セーガ”时，极易受到反击，所以应在前冲中P 的拳头刚刚受到攻击时作这个动作。另外一个套路是在近距离施展快速前冲，跃过蹲着的敌人，从敌人的背后使出跳跃强K。

后撤步中P

与对手拉开距离打出的中段攻击，打起来并不令人失望。

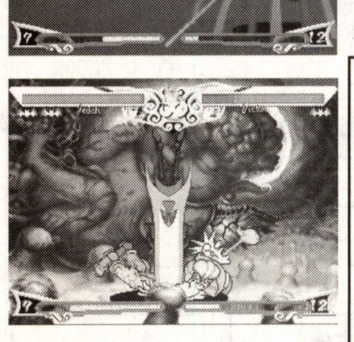
弱攻击1～3发

近距离牵制敌人时用下蹲弱K 。如果敌人的下蹲防守很严密，就用后撤步中P 。接着还可以使出前冲攻击。这是一套很有效的进攻套路。倘若再接投技或连锁指令，对敌人的打击就更沉重。

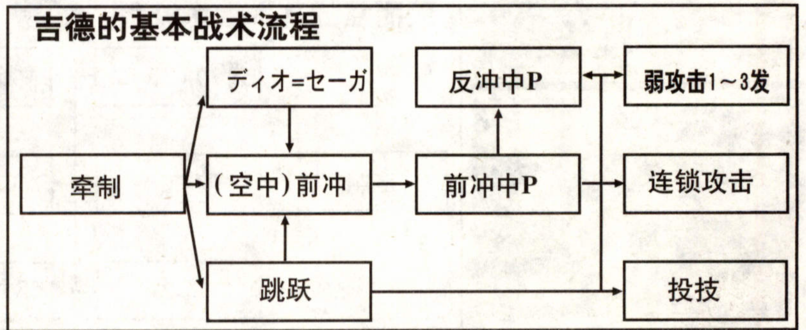




出手平平容易被对手躲过去。若和普通的招数连结成连续技，虽然不能连续进攻，就那样一招招地打过去，敌人也在劫难逃









丽丽丝

(Lilith)

想方设法　靠近敌人
近体快速　取胜关键

丽丽丝的招数与莫利安的招数十分相似，但出手的方式却不大相同。比如飞行道具的飞行距离很近，前冲是在地面上滑行。丽丽丝不掌握远距离打击敌人的招数，如何靠近敌人展开格斗成为取胜的关键。

牵制

中近距离内牵制敌人时，使用的招数有站立中P 和下蹲强P 。除此之外没有其他高招，牵制敌人时只有不断地打出站立中P。

弱ソウルフラッシュ

和莫利安同样，先施展“弱ソウルフラッシュ”形成屏障，再以前冲或跳跃展开进攻。出手此招时，还是用画面上残留时间较长的E　S　版更有利。出招后不要放松进攻，紧接着可使出下蹲弱K 或下蹲中K 攻击敌人，不给敌人喘息之机。

前冲

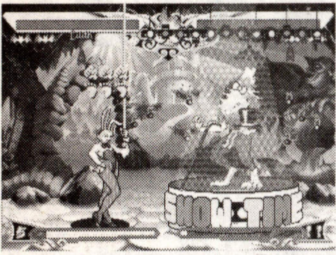
一般情况下，前冲是在地面上滑行，格斗中打起来很被动。但是，用前冲远距离中P 攻击，即使拳头被敌人挡住，也不会立刻受到反击。并且，前冲中P 进攻后，可接着再用下蹲弱K 连续攻击，只要把两个招数连结成连锁指令就行了。

跳跃

有杀伤力的跳跃攻击招数主要包括，中P →强P 的空中连锁指令和单发的强P 。丽丽丝除了通常的跳跃以外，还能高空跳跃，比普通跳跃的动作更高。不过，高空跳跃的距离很难调节，格斗中很难控制，不要勉强做这个动作。

必殺技	
シャイニングブレイド	→↓↘+P
ソウルフラッシュ	↓↘→+P（空中可）
メリーターン	↓↙←+K
ミスティックアロー	→↘↓↙←+P
EX必殺技	
スプレンダーラブ	→↓↘+KK
グルーミーパペットショウ	←↙↓↘→+KK
ルミナスイリュージョン	弱P弱P→弱K強P
防卫反击技	
シャイニングブレイド	→↓↘+P
特殊技	
トゥピアス	对手倒地时↑+PorK
ハイジャンプ	↓↑
黑暗技	
ミミックドール	弱PKor中PK同时按
ミラードール	強PK同时按



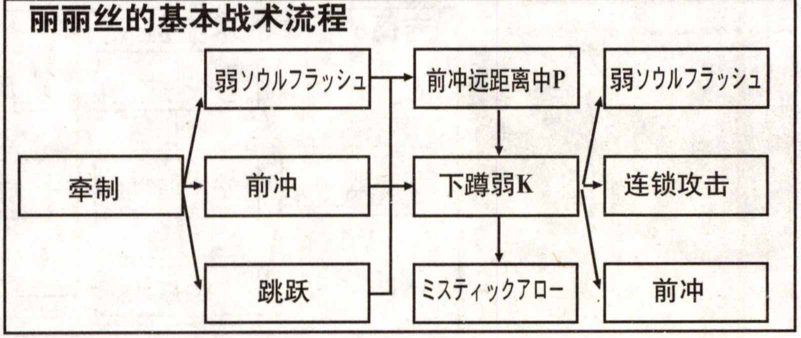








下弱K或下中K之后，接着施展“弱ソウルフラッシュ”。趁对手被打懵的一瞬间，使出平常没会出手的ES“ミスティックアロー”。之后，勿忘追击





Q-Bee

蜜蜂皇后　行踪诡秘
空中飞翔　回马一枪

Q-Bee的通常技的特点是攻击距离远，前冲的轨迹奇特。基本战术是快速行动，尽早掌握主动权。如果控制不了她的空中前冲，打起来就趣味索然，一旦掌握了这个动作，能把敌人打得人仰马翻，非常有意思。

必殺技	
C→R	←↙↓↘→+P（空中可）
ΔA	↓↙←+K（空中可）
S×p	K連打（空中可）
O.M.	接近→↘↓↙←+P
EX必殺技	
Qj	→↓↘+PP（空中可）
+B	←↙↓↘→+KK（空中可）
防卫反击技	
R.M.	→↓↘+K
特殊技	
S→U	对手倒地时↑+PorK
导引前冲	空中→→
悬停跳跃	跳跃中↑
黑暗技	
i²	同等强度PK同时按

牵制

牵制时用站立中P 和下蹲中K，攻击距离远，动作轻快。也可使用姿势很低的下蹲强K，还可使用飞行道具。

ΔAorC→R

这两种必杀技攻击力强，空中也能施展，只要把握准跃向空中的时机，以对打的姿态出手，就能击中敌人。

空中前冲

空中前冲是Q-Bee的真功夫。与其他角色的前冲不同，Q-Bee的前冲向着对手的方向徐徐落下。下落途中，借势可以出手两次。也可不出手攻击，变换招数巧施投技。空中前冲时出手中P，动作也很流畅。

跳跃

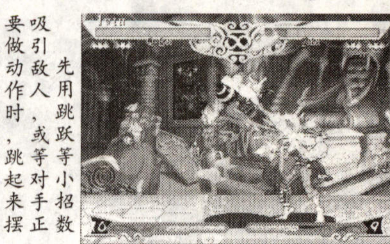
与空中前冲一样，跳跃中也可用中P 攻击，熟练的玩家可将强K 连结到空中连锁指令后再出手。

空中回转前冲

空中回转前冲的打法是，先跃向空中摆出要跳过去的架式，等跃过了对方头顶，再猛向回转，瞬间演变成了空中前冲攻击。这样往往使对手防御时不知所措。



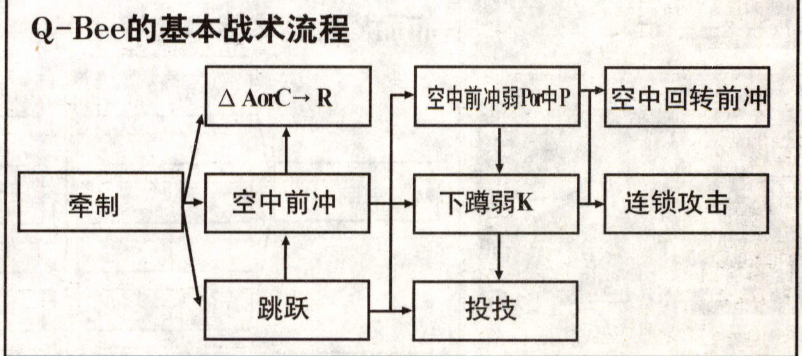
先用跳跃等小招数吸引敌人，或等对手正要做动作时，跳起来摆出跃过去的架式



转到另一侧时，立即施展空中前冲+攻击，感觉像是杀了个回马枪。









布丽塔
(Bulleta)

不擅远攻　强在近打
导弹参战　掩护突击

布丽塔用跳跃和前冲向前移动，然后出拳制服敌人。虽然手中握有飞行道具，但她并不擅长远距离格斗。靠近敌人打快拳是她的拿手戏。可以试放出导弹（ミサイル）来掩护自己靠近敌人。

牵制

通常技的攻击范围都很小，可以用来牵制的招数也不多。没办法，她只好拼命用站立中P 和下蹲中K 来保护自己。实在不行，再用必杀技“スマイル&ミサイル”或“シャイネス&ストライク”阻挡敌的攻击。

前冲

前冲攻击时，最好选用动作迅速的弱K 或强P。另一套打法是，先前冲接近对手，然后使出指令投“センチメンタルタイフーン”。经典的战术是发射导弹掩护进攻。

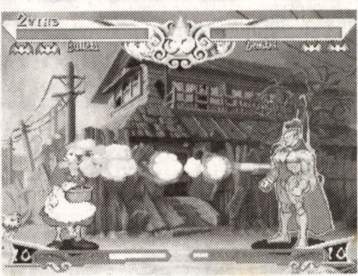
跳跃

布丽塔能够做出两级向上的跳跃，所以飞身跃起的招数有所变化。下面的招数需先演练一遍。跳向空中跃过对手，落地前再向上跳起返回原地。返回时出手攻击，可以扰乱对手的防守方向。攻击的招数有中P →中K 的空中连锁指令，或用强K，一脚就踢倒对手。

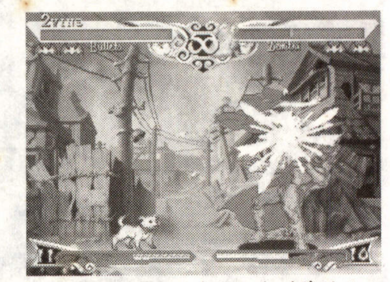
向后跳跃中K

能够攻击蹲着的敌人，瓦解敌人的下蹲防守。

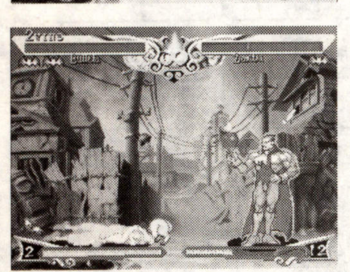
必殺技	
スマイル&ミサイル（上段）	← 蓄 →+P
スマイル&ミサイル（下段）	← 蓄 →+K
ハッピー&ミサイル	↓ 蓄 ↑+P
チアー&ファイアー	→↓↘+P
シャイネス&ストライク	↓↙←+P
センチメンタルタイフーン	接近→↘↓↙←+P
EX必殺技	
クールハンティング	←↙↓↘→+PP
ビューティフルメモリー	←↙↓↘→+KK
アップルフォーユー	接近→↘↓↙←+KK
防卫反击技	
ジェラシー&フェイク	→↓↘+K
特殊技	
ロー オブ ザ バレット	对手倒地时↑+PorK
テルミーホワイ	↓+KKK
2段ジャンプ	跳跃後↑
黑暗技	
ザ・キリングダム	同等强度PK同时按

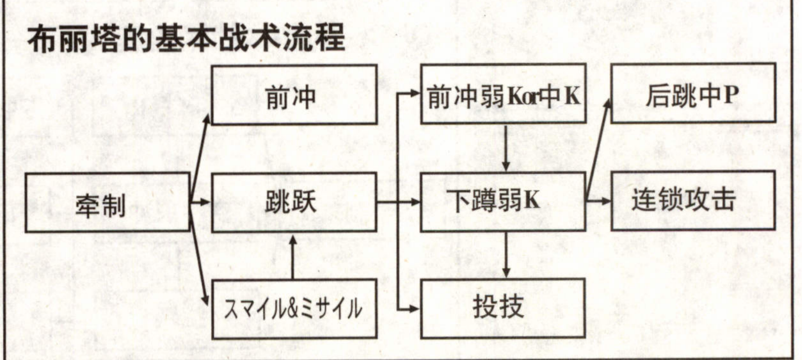


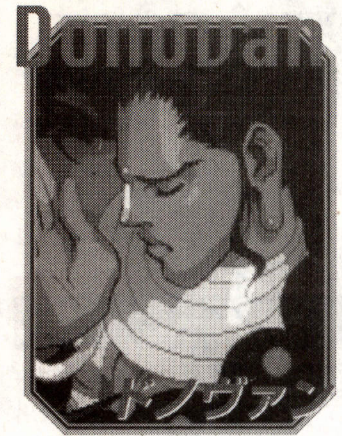
在“スマイル& ミサイル”的掩护下展开进攻。因为是一种冷僻的绝招，用起来很难



施展向后跳跃中P，向蹲着的敌人进攻，瓦解敌人的下段防守







多诺文

(Donovan)

身随剑舞　剑追心行
跳跃突进　果断奇袭

多诺文虽然身怀多种中段攻击招数，进攻能力强，但仍让人感到缺点什么。必杀技太少了，还是你不会用啊？不管怎样，必顺练习一段时间，才能熟悉他的套路。

必殺技	
イフリートソード	→↓↘+P
ライトニングソード	←↓↙+P（P連打）
ブリザードソード	←↙↓↘→+P
キルシュレッド（刺）	↓↙←+K
キルシュレッド（戻）	剣刺↓↙←+K
キルシュレッド（雷）	剣刺↓↙←+P
ソードグラップル	接近→↘↓↙←+P
EX必殺技	
ブレス オブ デス	←↙↓↘→+KK
チェンジイモータル	中P弱P←弱K中K
防卫反击技	
イフリートソード	→↓↘+P
特殊技	
ハッディーダルド	对手倒地时↑+PorK
黑暗技	
スレイシュレッド	同等强度PK同时按

牵制

多诺文佩剑在身，突刺距离远。但很遗憾，他的剑刺不中蹲着的对手，令他无法防身。站立弱P 、站立中P 的拳击距离很远，但也同样无法防守敌人的下蹲进攻（身材高大的对手除外）。无奈，只得用站立弱K　和站立中K，穿插前冲站立中K来击退敌人。

跳跃

多诺文的跳跃能力不太强，跳跃中与弱P →中P 组成空中连续动作展开攻击。强K向下方的攻击力很强，可以用来击破敌人的对空防守。

跳跃↓中Kor跳跃↓强K

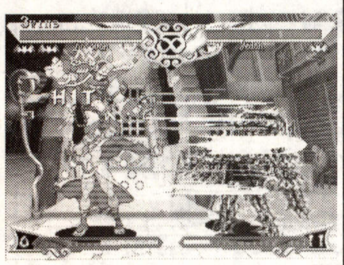
这是跳跃中施展出的突进技，当然要瞄准敌人的中段。跃起后立刻以强势出手，是很高超的奇袭战术，攻击时还可组成连锁指令。中K 只是为了在攻击后再接“ソードグラップル”。弱K则不能用。

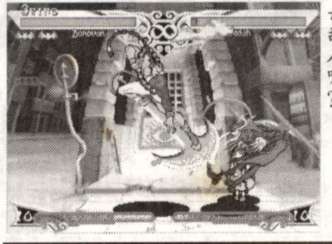
キルシュレッド

通过手柄可以选择剑瞄准的位置：“弱”键指向画面左端，“中”键指向多诺文站立的位置，“强”键指向画面右端。一边舞剑，一边还可以跳跃回转，施展连锁指令等连续技。要小心，握剑的手稍一松，突刺的力量就会减弱。

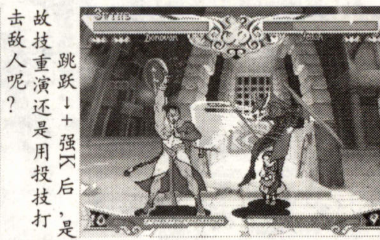




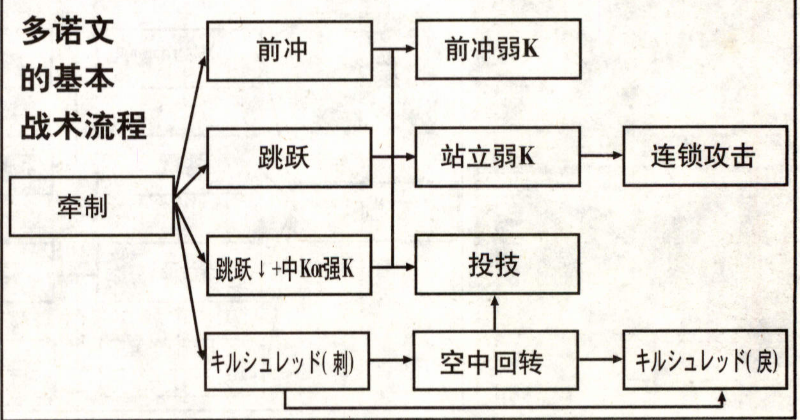


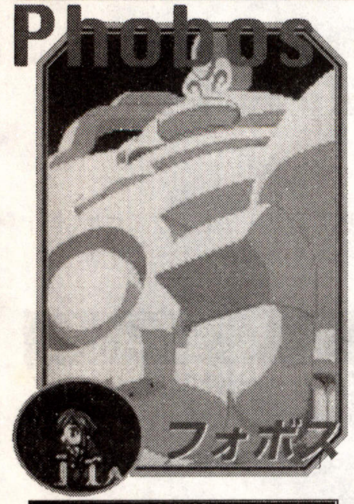


跳跃↓+强K后，是故技重演还是用投技打击敌人呢？



施展“ソードグラップル”后，一定要紧紧追击敌人。如果还有气，就用EX版的套路





弗博斯
(Phobos)

遨翔空中　自由自在
浮游进攻　好戏连台

弗博斯身体的许多部件，都能成为攻击的武器，他的基本战术是从中远距离控制格斗的主动权。过渡到近距离格斗时也并不那么笨手笨脚，空战也能取得制空权，堪称万能斗士。特别是他的空中攻击变化无穷。

必殺技	
プラズマビーム（上段）	↘↓→＋P
プラズマビーム（下段）	↘↓→＋K
マイントランチャー	↓↙←＋P
プラズマトラップ	空中↓↙←＋K
ジェノサイドバルカン	←↓↙＋P
サーキットスクラッパー	接近→↘↓↙←＋P
EX必殺技	
ファイナルガーディアンβ	→↓↘＋KK
イレイジングスフィア	←↓↙＋KK
防卫反击技	
リフレクトウォール	→↓↘＋P
特殊技	
バリアントブレードV	对手倒地时↑＋PorK
空中前冲	空中→→or←←
空中浮遊	空中↑
黑暗技	
レイ オブ ドゥーム	同等强度PK同时按

牵制

每一种通常技的攻击距离都很远，好用的招数比比皆是。中距离牵制的敌人的招数有站立中P、→＋中P、→＋中K、→＋强P。→＋中P向斜上方出拳，可轻易地敲落跃在空中的敌人，常穿插在连续技中出手。

前冲和空中前冲

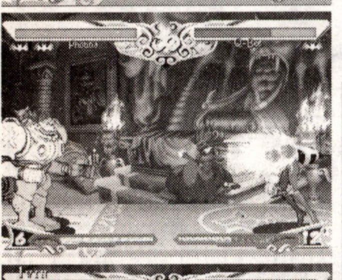
以弱“マイトランチャー”做掩护，前冲靠近敌人，再施投技。一般情况下，用地面前冲发动攻击不如用空中前冲。从空中展开进攻时，有瞄准下方击出的K系招数。

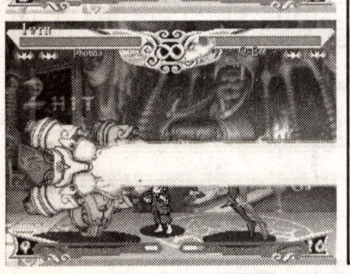
浮游

浮游是弗博斯的拿手好戏。浮游中可以几度出手（实质性动作为3次），可选择中段、下段、投技等多种动作。比如，浮游弱K→着地投技、或者浮游弱K→浮游强K→链锁指令等，把两三种招数连成一个套路。

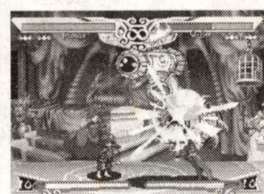
回转强P

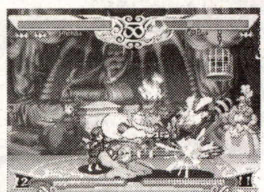
施展跳跃强P　时，弗博斯变成身体带刀的伞，这招可以变化成回转动作。只要在距离敌人下蹲弱K　×2　的地点跃起，正好跃过对手后就转身回来，着地后接连锁指令。



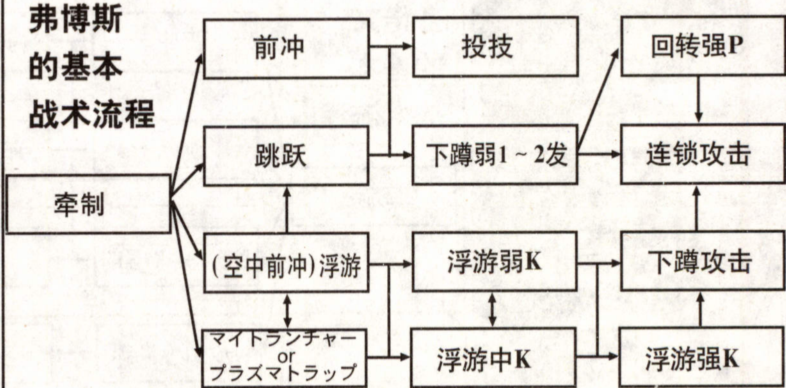


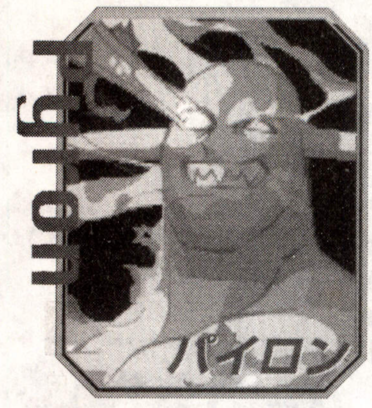






浮游中的攻击招数都很精彩。所有的攻击都对准了敌人的中段，强迫敌人站立防守，扯开了下段防守的空挡





皮　隆

(Pyron)

撒开大网　捕捉良机
快速移动　神出鬼没

皮隆虽然身体的形态不定，如行云如流水，但格斗招数却十分正规。如前冲后施展投技，跳跃后施展投技，飞行道具被挡住后施展前冲或跳跃等。对他来说“出奇”才能制胜。

牵制

皮隆的攻击距离，比人们想象的要近得多，牵制时可选用的通常技，也只有→+弱P或中P等几种，再有就是下蹲中K。必杀技只能用“ソルスマッシャー”（包括空中技）。要用投技取胜，就要设法接近敌人。

前冲

前冲攻击时可用的招数有，前冲弱P和前冲弱K。前冲弱K的攻击距离比较远，踢出后身体可以马上停止移动，所以尽可放心大胆地打上前去。前冲强P或→强P虽然有力量，但因为是多段技，如果遭到防守，攻击者反而成为反击的目标，所以出手要谨慎。另外就是投技了，一有机会不妨用一用。

ゾディアックファイア

这是一种突进式的必杀技，但其目的不是命中敌人，而是用来做为一种高速移动的手段。以弱势出击，控制停止的位置，使其刚好停在对手面前，接着使出投技或连锁指令。

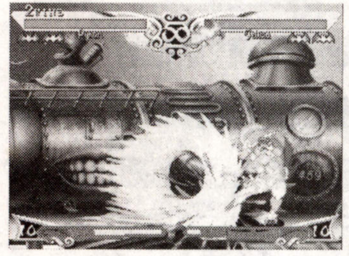
跳跃↓+中P或强P

此招可以改变跳跃的路线，在空中发动奇袭。也可以紧靠对手垂直跃起，然后施展这一招数转到另一侧去。

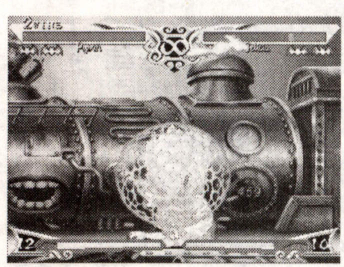
ギャラクシート

这是一种使身体消失后又在另一地点出现的远地传输技。由于刚刚消失和开始出现时身影晃动，一不留神就会失误。但这也正是施展投技的好时机。

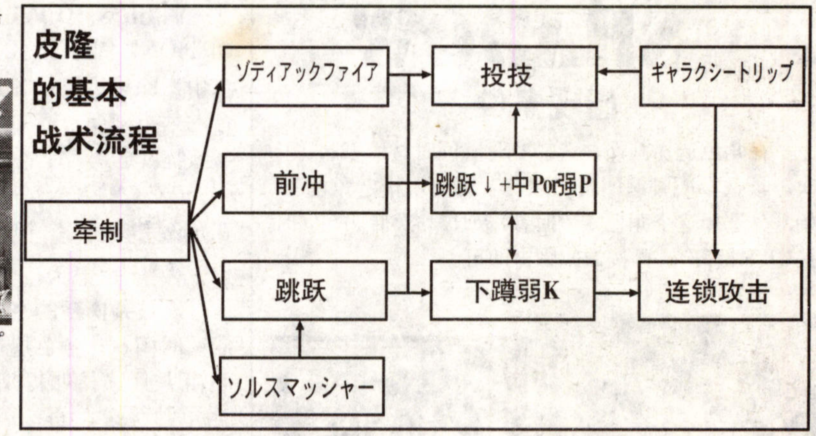
必殺技	
ソルスマッシャー	↓↘→+P
ソルスマッシャー（空中）	空中↓↘→+P
ゾディアックファイア	→↓↘+P
オービターブレイズ	空中↓↙←+K
プラネットバーニング	接近→↘↓↙←+P
ギャラクシートリップ	←↓↙+6键同按
EX必殺技	
コスモディスラプション	←↙↓↘→+PP
パイルドヘル	→↓↘+KK（空中可）
防卫反击技	
ゾディアックファイア	→↓↘+P
特殊技	
スターダストシュート	对手倒地时↑+PorK
黑暗技	
シャイニングジェミニ	同等强度PK同时按



做为一种移动的手段，使用“ゾディアックファイア”，接着再用投技或展开下段攻击



时时刻刻都寻找机会施展“プラネットバーニング”



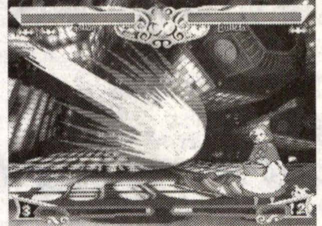
隐藏人物

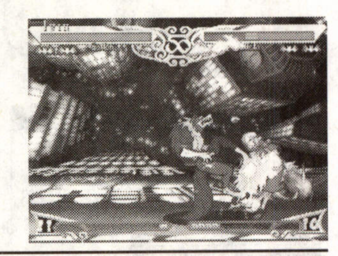
Dark Gallon

出现条件

用加隆对战CPU，打倒最终BOSS后。进入角色选择画面，选择加隆时，同时按住L 及R 键，再按两个拳或两个脚键即可出现。





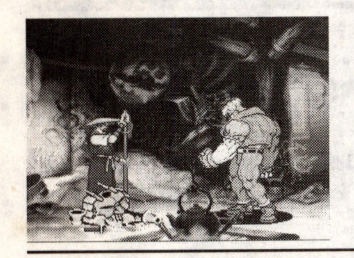


必殺技	
ミリオンフリッカー	⬇⬋⬅＋P連打
クライムレイザー	⬇⬆＋K
ワイルドサーキュラー	接近➡⬊⬇⬋⬅＋中Kor強K
ビーストキャノン	⬇⬊➡＋P
ビーストキャノン（対空）	➡⬇⬊＋P
ビーストキャノン（空中）	空中⬇⬊➡＋P
EX必殺技	
ドラゴンキャノン	⬅⬋⬇⬊➡＋KK
モーメントスライス	弱P中P➡弱K中K
防卫反击技	
ビーストキャノン	➡⬇⬊＋P
特殊技	
ストライクウルフ	対手倒地时⬆＋PorK
クイックムーブ	⬇＋KKK
黑暗技	
ミラージュボディ	同等强度PK同时按

OBORO Bishamon

出现条件

使用任何角色，不失一个回合击败对手，并在打倒最终BOSS前，使用2 次以上规定技击败对手。进入角色选择画面，选择比沙蒙时，同时按住L及R键，再按拳或脚键即可出现。



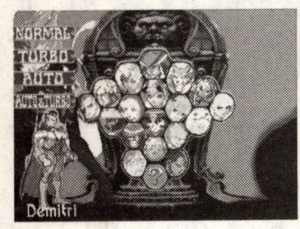


必殺技	
鬼炎斬	➡⬇⬊＋P
怒鬼炎斬	⬅⬋⬇⬊➡＋P
鬼贓り	⬇⬊➡⬈＋P
鬼火束ね	➡⬇⬊＋K
居合い斬り・上段	⬅ 蓄 ➡＋P
居合い斬り・下段	⬅ 蓄 ➡＋K
切り捨て御免	接近方向键一周＋中Por強P
EX必殺技	
鬼首捻り	➡⬊⬇⬋⬅＋PP
閻魔石	⬅⬋⬇⬊➡＋KK
咎首晒し	⬇⬇＋PP
防卫反击技	
鬼炎斬	➡⬇⬊＋P
特殊技	
屍縫い	対手倒地时⬆＋PorK
黑暗技	
黄金帷子	同等强度PK同时按

SHADOW

出现条件

在角色选择画面，选择?时，同时按L 及R 键5次，再按拳或脚键即可出现。若想使用指定角色开始，先选择这个角色，同时按L及R键3次后，在同时按L及R键5次，再按拳或脚键即可。





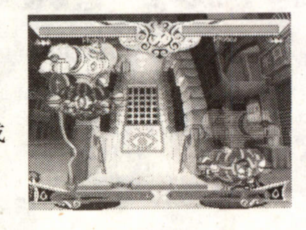
秘技

调出EX OPTION：在选择画面上，选择OPTION，同时按住L及R键，再按START键即可。当中，除了可记录各角色的结束画面，还追加了系统设定。



EX OPTION必须是在角色完成对战CPU后，才可使用。

延长弗博斯的空中滞留时间：在角色选择画面上，选择弗博斯时，按住L键，再按拳或脚键即可。





X-MEN VS 街头霸王

出品：CAPCOM　机种：ARC SS/PS 发售日：97年11月27日/98年2月26日

“X-MEN VS. STREET FIGHTER”已经发售了。对其完成度之高，大为惊讶的人大概不在少数吧？这部移植作品可以说是完美无缺的。为了能尽情地玩这个游戏，这里先介绍一下全部人物的必杀技。这个游戏是大受欢迎的两大格斗游戏的融合产物，但是它和过去的必杀技操作方法大不相同，特别是一对一较量时，必杀技完全是不同的东西。所以，如果用和过去的感觉去玩的话，必定会吃苦头的。

登峰造极的移植

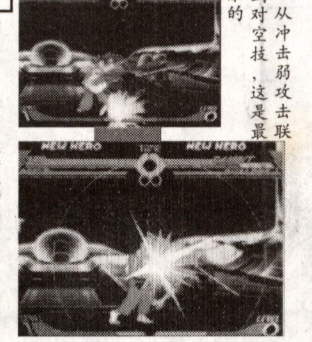
对于移植作品，玩家所希望的就是完全移植。在没有特大容量的情况下，把街机游戏完全移植，是最大障碍……。

扩展RAM加速卡实现了街机版作品的完全再现。

基本知识

攻击

这个游戏中，攻击时的要点是具有各种优点的冲击。要说在冲击中有限制的话，那就是不能急停，除此之外，与站立状态相同，能发出攻击，也能防御，也能进行跳跃。因为，冲击攻击是在移动中发出的攻击，所以，可变为单纯快速移动。另外，还能发出下蹲攻击和特殊技。冲击中唯一的限制是不能急停，不存在由此而生的弊端，所以，对战中可以经常进行冲击。就是从较远的距离开始行动，使用冲击攻击的话，就能一边接近，一边攻击。这一点在以空中的强攻为目标上，是不可缺少的要素，因此希望记住其活用方法。



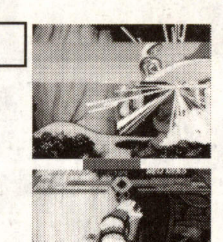
从冲击弱攻击联接到对空技，这是最基本的



决定使用超必杀的连续技也成了胜利的秘诀

防卫

要说保护自身的手段而想到的是防卫。在这个游戏中，有地上的上下防卫、空中防卫、进攻防卫等各种方法。新的进攻防卫，是有把敌人推回去，主要用于拉大与对手的距离的时候。因为，拉大距离，自己的攻击也够不到敌人了，所以，乱用就得不到效果，这一点要注意。空中攻击依角色而不同，有的角色有些限制，不能防御地上攻击，不能防御除投技以外的攻击。在空中防卫方面，不必分上下使用。勇敢进攻虽然很好，但在空中防卫中审时度势是个关键。



能够进行很好的防御，反击也是不成问题的



受到奇怪的攻击的话，可使用进攻防御



全部人物共同指令

冲击（空中冲击）	→→ or 弱~强P三键同时按
超级跳跃	↓↑ or 弱~强K三键同时按
防守（空中）	与对手处于相反的方向，按十字键
前进防守	防守中，弱~强P三键同时按
投、背技	在对手前→+中Por强P

安全到地	↑以外+中or强PorK
到下回避	在到地之前←↙↓+PorK
替换攻击	强P+强K（同时按）
替换反击	防守中←↙↓+强P+强K（同时按）
替换组合	↓↘→+强P+强K（同时按）

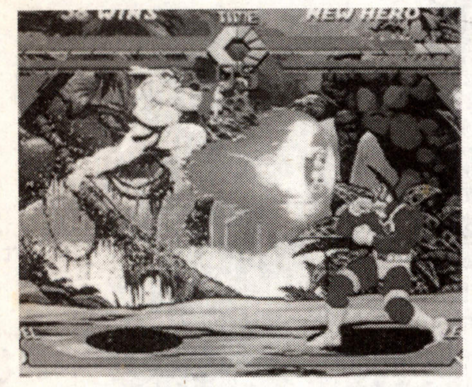


龙（RYU）

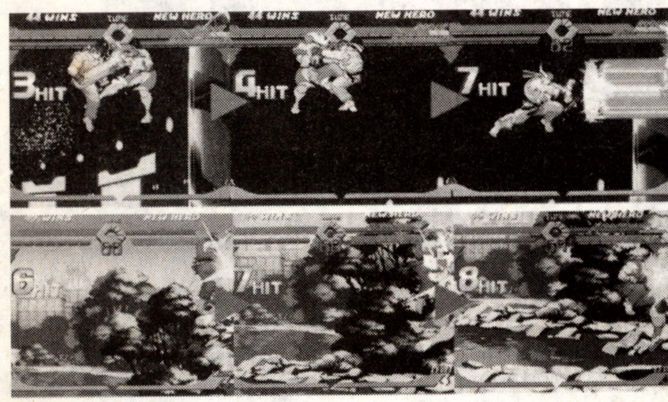
他是个为了打倒没见过面的世界豪强、为了增加自己的力量，而周游世界的格斗家。

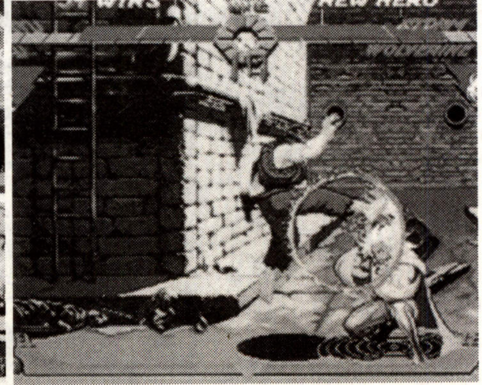
全部必杀技都增大了力量

龙以少量的必杀技渡过了一对一单打独斗的较技。这次他虽以三种必杀技进行战斗，但这三种可说是“街头霸王”系列中性能最高的。其中用于牵制的“波动拳”，在画面上能发出两个以上（在超级跳跃中或普通跳跃中一个，地上一个，仅限于其中之一）。对空技中的“升龙拳”弱~强是上升中完全无敌的招式。“龙卷旋风脚”如果是空中版，能把循环攻击作为目标。“真空波动拳”和“真空龙卷旋风脚”不是无敌，因为发出时较软弱，必须引起注意。用在连续技时大概是最可靠的吧。



波动拳（空中可）	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚（空中可）	↓↙←+K
真空波动拳	↓↘→+P两个键同时按
真空龙卷旋风脚	↓↙←+K两个键同时按







塞库路斯（CYCLOPS）

他以自己高超的指挥能力和攻击力而感到自豪，他是"X-MEN"的首领。用正义之光去消灭邪恶。

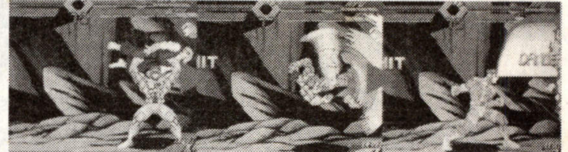
"福将"式的万能人物

他最得意的光束攻击速度快并能指定发出方向，这是它的长处。对空"飞升勾拳"在击中后，通过追加输入P来增加击中次数。"锁脖"去掉通常技后用于奇袭，"拳击后颈"用于防御。因为"终极光子爆破"有一些破绽，超必杀发出有些慢，所以，考虑专用连续技为好。



光子爆破	↓↘→+P
光扫射	→↘↓+P
飞升勾拳	→↓↘+P
旋风腿	↓↙←+K
锁脖	击中后，强P+强K同时按
拳击后颈	击中后，弱P+弱K同时按，之后PorK连打
终极光子爆破	↓↘→+P两个同时按
超光子爆破	↓↙←+P两个同时按





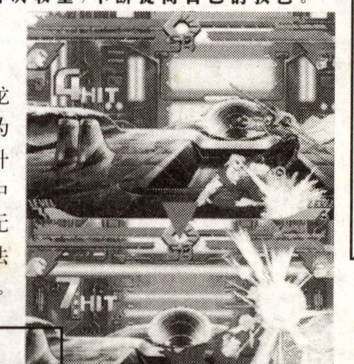
肯（KEN）



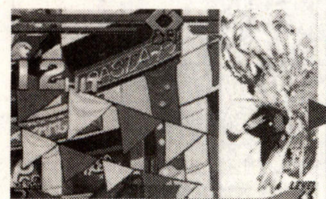
肯为了与他的永久竞争对手，又是亲密朋友的龙再次较量，不断提高自己的技艺。

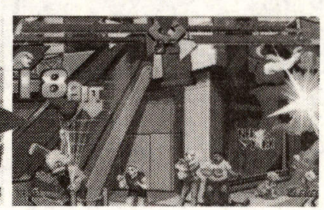
虽无大异，但毕竟不同

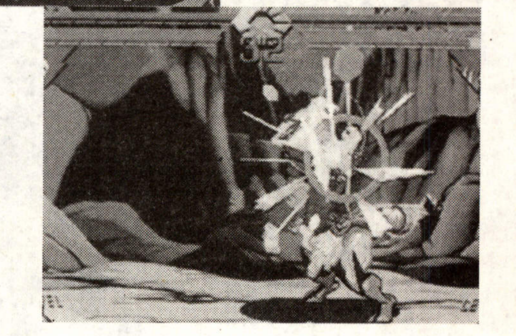
和龙的必杀技相比，他的波动拳形小，僵直时间长；"龙卷旋风脚"判断发出早，但即使击中也不能击到对手，因为这两招分别有这些弱点，所以，用法很难。"升龙拳"在上升中无敌这一点和龙是一样的，但也有一个大优点，即在空中也能使出。超必杀在性能方面极好，"神龙拳"在上升中无敌，"升龙裂破"在最初的"升龙拳"结束前是无敌的。想法编入连续技或者把无敌部分并入必杀技。这是最好的办法。



波动拳（空中可用）	↓↘→+P
升龙拳（空中可用）	→↓↘+P
龙卷旋风脚（空中可用）	↓↙←+K
升龙裂破	↓↘→+P两个键同时按
神龙拳	↓↘→+K两个键同时按









沃尔维林（WOLVERINE）

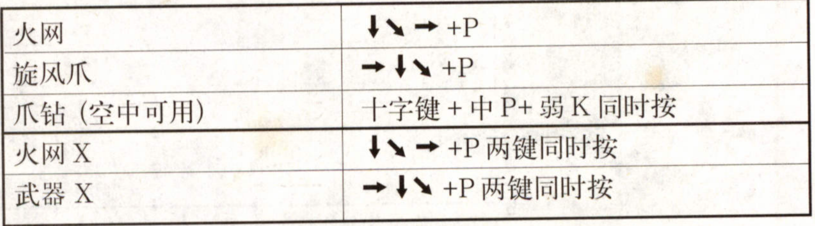
用铬钼合金加固的骨骼和超恢复的突变体能，使他成了近于不死之身的凶猛战士。

必杀技没用了吗？！

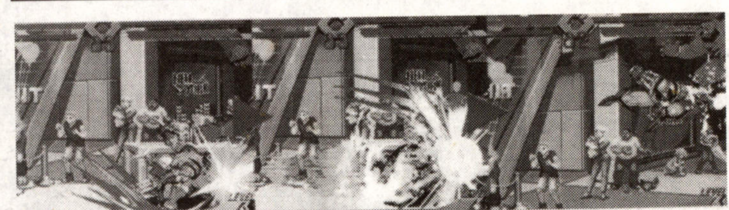
通常技就有许多招数能进行攻击，所以不太需要必杀技。相反，使用必杀技时的样子很难看，这并不是不使用它的理由，但还是有其用处的。变为对空的“旋风爪”和最适合追击的“火网”，在击中后再用P键追加输入，来增加打击次数。“爪钻”即使受到防御也能行动，所以，用↓+中K等继续。“火网X”发生判断快，即使以弱P开始也可变为连续技。相反，虽然“武器X”出现之前需要时间，但一旦出现时速度极快。



火网	↓↘→+P
旋风爪	→↓↘+P
爪钻（空中可用）	十字键＋中P+弱K同时按
火网X	↓↘→+P两键同时按
武器X	→↓↘+P两键同时按

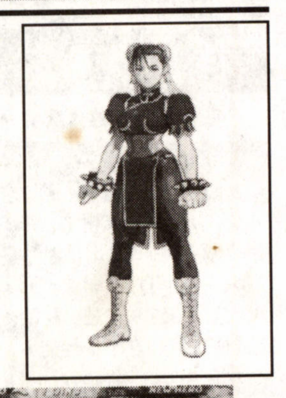






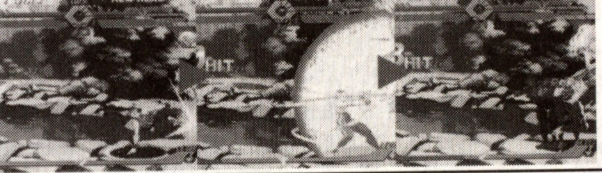
春丽（CHUN-LI）

她追寻父亲的仇人维加。她是国际刑警组织的侦探。虽然年轻，但格斗技术却是一流的。



超必杀很充分

在必杀技方面没特别可要说的能力。其中远距离攻击速度有点缓慢，对空的“天升脚”不是无敌的，所以，在使用击时要注意。“旋円蹴”能用于奇袭，但因为移动速度慢，仍然缺少决定胜负的招数。因为“百裂脚”在空中也会发出，所以，要编入连续技。超必杀的“千裂脚”和“霸山天升脚”发出快速、可以用于连续技。另外，“气攻掌”虽然无敌时间长，攻击范围广，但是判定攻击的发生迟缓。因此也是有长处也有短处。





气攻拳	←↙↓↘→+P
天升脚	↓蓄↑+K
旋円蹴	→↘↓↙←+K
百裂脚（空中可用）	K连打
气攻掌	↓↘→+P 两键同时按
千裂脚	↓↘→+K两键同时按
霸山天升脚	↓↙←+K两键同时按

斯托姆 (STORM)



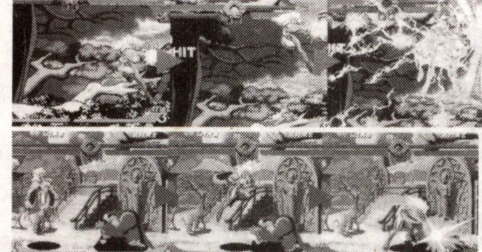
斯托姆是X-MEN的副队长。具有自由操纵大自然中的力的能力。

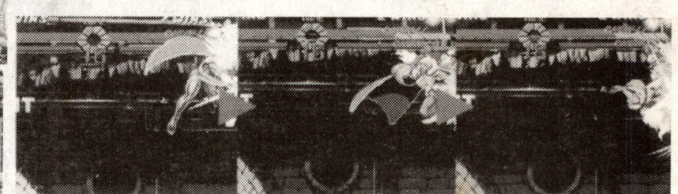
空战和间接攻击是其拿手好戏

斯托姆具有全套间接攻击必杀技，每一招在空中都能发出去。“龙旋风”虽然连着三个龙卷风，但是攻击判断却意外的薄弱。“双龙旋风”是在确定了对手的位置后出现的特殊间接攻击，但是难以击中转动中的对手，请注意这个问题。因为“闪电击”能转换两次方向，所以，击中之后，还会紧追对手连续攻击。超必杀都是攻击全部画面的方便手段，但发出迟缓则是其美中不足。

龙旋风 （空中可用）	↓↘→+P
双龙旋风（空中可用）	↓↙←+P
闪电击（空中可用）	十字键+中P+弱K 同时按
飞行（空中可用）	↓↙←+K 两个键同时按
闪电风暴	↓↘→+P 两个键同时按
冰风暴	↓↙←+P 两个键同时按







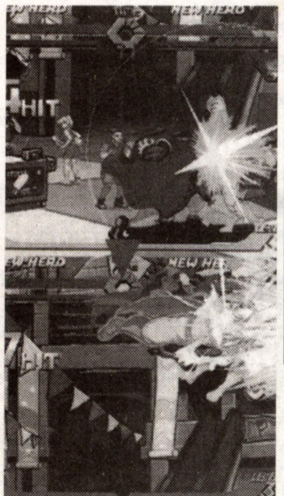
维加 (VEGA)



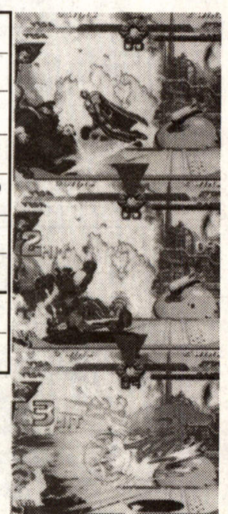
邪恶的精神变态者，力量的雇主。也是执黑社会牛耳的秘密团体的首领。

必杀技的数量丰富但……

“变态能量弹”能从弱到强改变弹道。“变态力场”发出慢，但攻击范围广，这是它的魅力。因为成了指令技的“恶魔双截踢”能从空中发出，所以，要用于连续技和奇袭中。“恶魔浮空拳”被防御的话，就产生间隙，所以，很难用。“维加歪斜”也是专用于回避。超“变态碎击”要用于连续技。



变态能量弹	←↙↓↘→+P
变态力场	→↘↓↙←+K
恶魔双截踢（空中可用）	←↙↓↘→+K
恶魔空踏	↓蓄↑+K
恶魔浮空拳	“恶魔空踏”后按Por↓蓄↑+P
维加歪斜（空中可用）	→↓↘+P or K
飞行（空中可用）	↓↙←+K两个键同时按
超变态碎击（空中可用）	↓↘→+P两个键同时按
超极双截踢	↓↘→+K两个键同时按





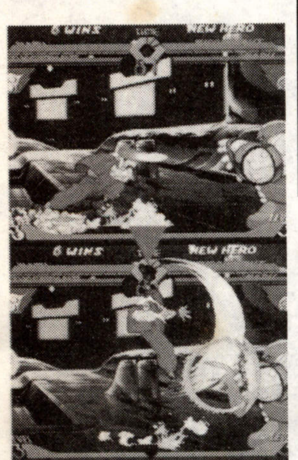
纳什（NASH）

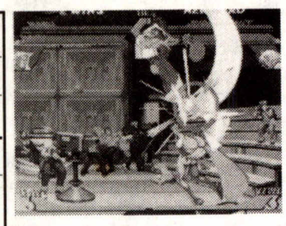
美国空军中尉。听到与军队上层关系密切的传闻，单身一人开始调查。

具有强有力的必杀技

他以众多的必杀技发挥出强大的威力。这个游戏在“脚刀”上增加了远距离攻击。进而有了新的必杀技，用法和过去的一样，“音速手刀”是用于攻击的基点。“脚刀”用于对空和连续技。新技“月光猛攻”判断力强，用后的间隙小，所以，能够多用。“音速爆破”中攻击速度快，所以连续发出的话，就成为连续技。利用开始时，无敌的方法是令人满意的。

音速手刀	←蓄→＋P
脚刀	↓蓄↑＋K
月光猛攻	空中↑↗→＋K
音速爆破	↓↘→＋P两个键同时按
交叉火炎踢	↓↘→＋K两个键同时按
连环脚刀	↓↙←＋K两个键同时按

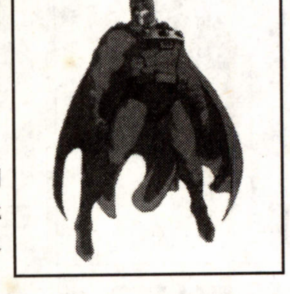






玛克尼特（MAGNET）

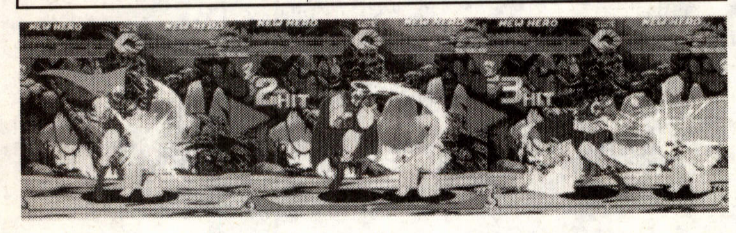
为了保卫受迫害的突变体，竟然选择了与全人类为敌的道路，是个孤傲的战士。

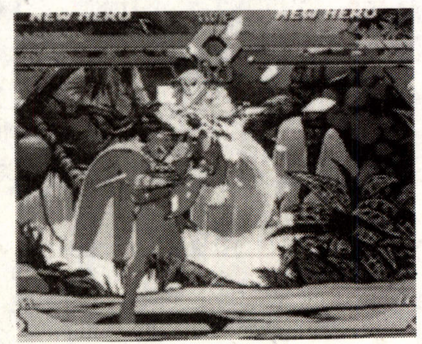


多彩的远距离攻击是他的武器

他的必杀技几乎都是远距离攻击，但用途有限。“E－M盘”攻击迅速，所以，用于牵制和连续技，“磁暴”有益于从空中进行的袭击。“超级引力”攻击迟缓，但是，击中的话，就能把对手拉过来，所以是空中攻击中最实用的远距离攻击。“磁场”是边阻止对手的攻击，边实施反击要害的招数。超必杀都用于连续技。

E－M盘（空中可用）	←↙↓↘→＋P
超级引力（空中可用）	→↘↓↙→＋K
磁暴	空中↑↗→＋P
磁力场	←↙↓↘→＋K
飞行（空中可用）	↓↙←＋K两个键同时按
磁冲击波	↓↘→＋P两个键同时按
磁暴流星雨（空中可用）	↓↘→＋K两个键同时按





盖比特（GAMBIT）

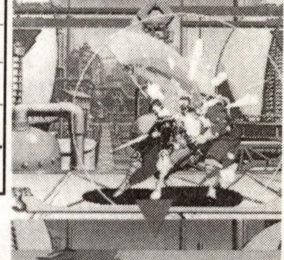
他有积聚手中能量使其爆炸的能力，原来是海盗。



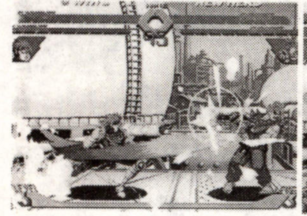
他是个玩牌和使用棍子的人

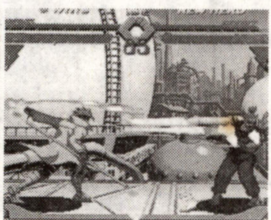
“移动牌”到投出牌需要一定时间，但是，远距离攻击本身的移动迅速，所以能使用。和与空中为目标的“谋略牌”一起使用的话，效果更好。“麻将牌”是从弱到强变换攻击形态的突进技，其中弱的距离长，攻击速度比什么都迅速，这就成了武器。“诡计麻将牌”如果在最初的跳跃后的画面边上输入↑↓的话，就能进一步跳跃。另外，用P和K攻击形态不同。“忠诚闪光”的攻击速度迟缓，所以，用法比较困难。

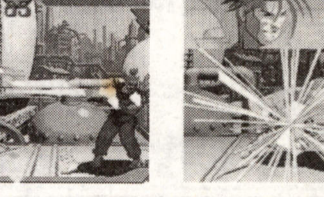
移动牌（空中可用）	↓↘→+P
谋略牌	↓↙←+P
麻将牌	→↓↘+P
诡计麻将牌	↓蓄↑+PorK
忠诚闪光	↓↘→+P两个键同时按













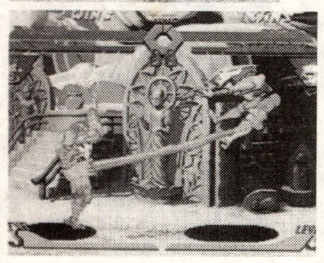
达尔希姆（DHALSIM）

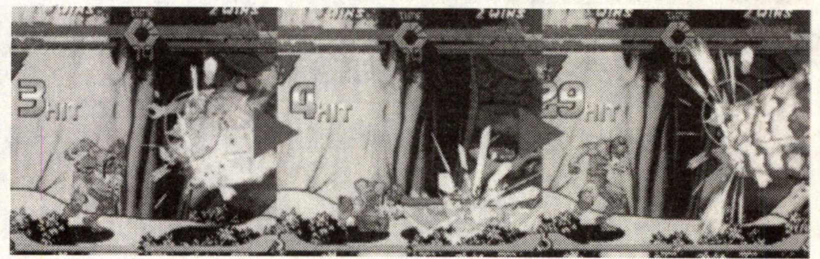
他是个体现印度神秘的瑜伽高手。面向普通人无法测度的崇高目的进行战斗。

瑜伽高手是伟大的

喷火的远距离攻击“瑜伽火球”、“瑜伽火焰”、“瑜伽天火”分担着绝妙的任务。进攻时用“瑜伽火球”，从远处奇袭用“瑜伽火焰”，对空攻击时用“瑜伽天火”。“瑜伽隐身”出现后的间隙较大，所以，希望考虑作为一种回避手段。超必杀中，攻击迅速的“瑜伽神火”能使用，从中距离起即使去掉通常技，也能变为连续技。“瑜伽脚鞑”是用于对空的，但是使用较难。

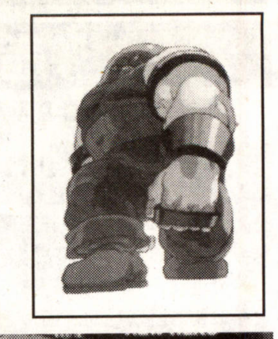
瑜伽火球（空中可用）	↓↘→+P
瑜伽火焰	→↘↓↙←+P
瑜伽天火	→↘↓↙←+K
瑜伽隐身（空中可用）	→↓↘ or ←↓↙ +P三个 or K三个键同时按
瑜伽神火	↓↘→+P两个键同时按
瑜伽脚鞑	↓↘→+K两个键同时按





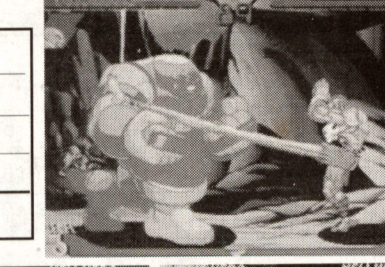
朱伽诺特 (JUGGERNAUT)

通过潜藏在神秘宝石中的魔法，得到了不死的肉体和惊异怪力的坏超人。



破坏力首屈一指

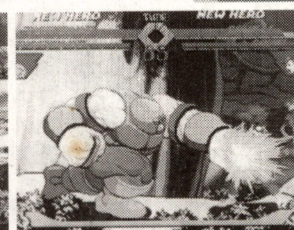
从那巨大的身体里放出的必杀技哪一种都有破坏力，但受到防御的话，确定反击的技有许多。可以编入连续技，但是，任何一项的发出都慢，只能把单发击中作为目标。勉强以确定性来选择的话，使用下蹲中K击中后和投技后的追击则是令人满意的。如果有体力的话，即使在保留挑战的意义上，也要猛烈地突进。其理由是，为了使用朱伽诺特头部顶撞。因为仅这一种技的攻击迅速，很容易编入连续技，而且具有破坏力量。



技名	操作
地震拳	→↘↓+P
朱伽诺特拳	←↙↓↘→+P
朱伽诺特身体冲击（空中可用）	←↙↓↘→+K
威力场	→↓↘+P 两个键同时按
朱伽诺特头部顶撞	↓↘→+P 两个键同时按











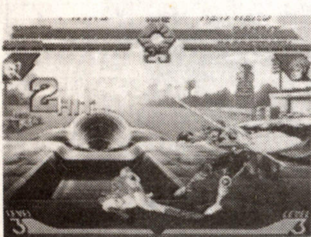
佳美 (CAMMY)

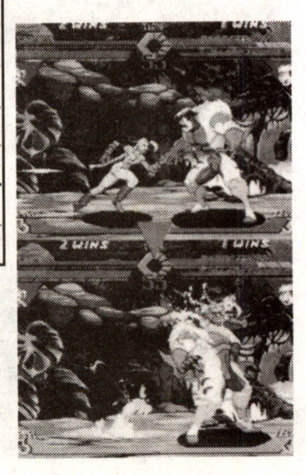
受秘密社团的头目维加的精神控制的卫队队员。

多数技术使用频度都很高

上升中的“钉子炮”在对空中确定无敌，移动速度快，在空中也能发出的“钻炮”编入连续技很合适。因为能以迅速的活动进行麻烦的攻击，所以，“自由组合炮”和“冲击炮”进行混合奇袭能得到更好的效果。“旋转粉碎抽”的初招，“杀人蜂”的对敌人进行突击之前，都是无敌的，所以，要灵活使用。

技名	操作
钉子炮	→↓↘+K
钻炮	↓↘→+K
旋转指击	↓↘→+P
复仇炮	→↘↓↙←+P
自由组合炮	↓↙←+K 后中 or 强K
冲击炮	空中↓↙←+K
旋转粉碎抽	↓↘→K 两个键同时按
杀人蜂	↓↘→K 两个键同时按









桑吉尔夫 (ZANGIEF)

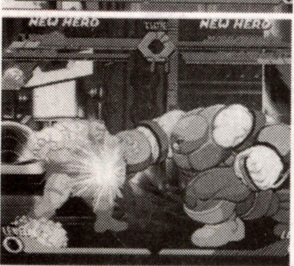
俄罗斯出身的职业摔跤手，别名叫“红旋风”。他是对对手不选择的粗暴的家伙。

猛烈的投技很多

有和往常一样摔跤距离的“螺旋打桩”在空中也能使用。“原子弹爆炸”是依照距离会改变成飞翔大威力炸的投技，它的一个优点是没有摔失败的动作。“双截旋风掌”变成也能从空中发出。“碎金掌”能清除远距离攻击。超必杀在发动之后，有个变为超级装甲的特别仪式。

双截旋风掌（空中可用）	P三个 or K三个键同时按
原子弹爆炸	←↙↓↘→ + K（贴紧）
飞翔大威力炸弹	←↙↓↘→ + K（贴紧除外）
螺旋打桩（空中可用）	方向键一周 + P
俄罗斯空投	→↘↓↙← + K
碎金掌	→↓↘ +P
最终原子弹爆炸	方向键一周 + P 两个键同时按







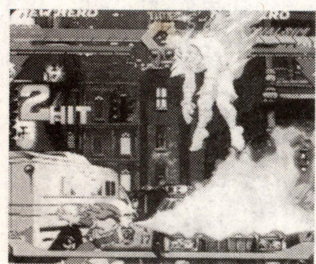
罗格 (ROGUE)

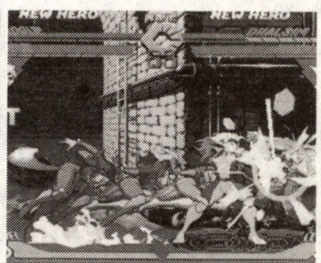
她以怪力和健壮之躯自负，在X-MEN负责力气活儿，内心是憧憬着恋情的少女。

吸收对手的能力

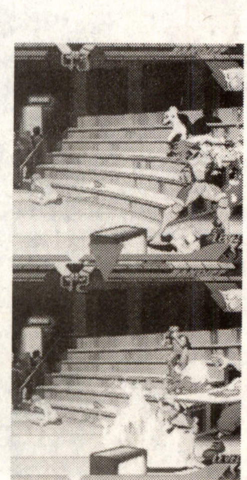
其必杀技全都是边发出冲击拳、边突进的招术，其中，“连续冲击拳”的攻击迅速，所以，能够编入连续技。其他突进技也能用于奇袭。但是，她真正使用的招术是有特殊能力的“吸力术”。这是一种不能防御的投技，在使用招术的同时，能够吸取对手的能力。吸取的能力依照对手不同而定，但是，有时吸取的比本人的更高。另外，即使是超必杀也能吸取对手的能力。

连续冲击拳（空中可用）	↓↘→ + P
上升连续冲击拳	→↓↘ + P
大力俯冲冲击拳	→↓↘ + K
吸力术（空中可用）	↓↙← + K
使用能力	↓↘→ + K
再见	↓↘→ + P 两个键同时按









萨巴通斯（SABRETOOTH）

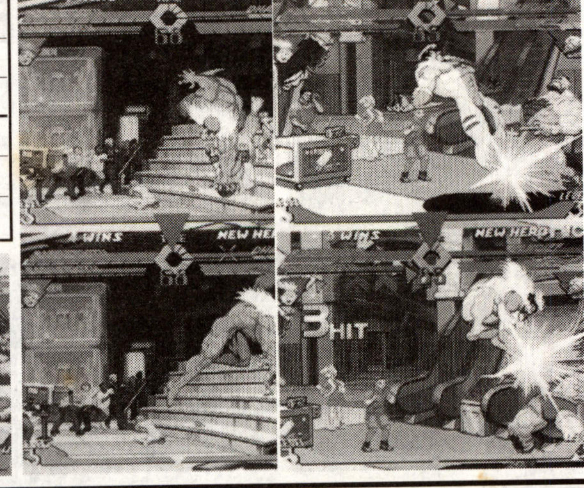
他用锐利的爪和牙撕开嚼碎肉，是个喝血的刺客。

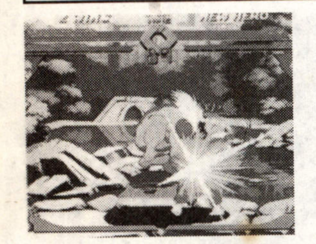


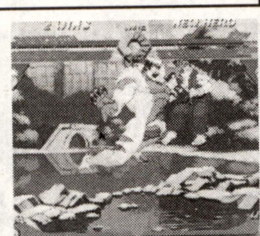
能使用超必杀

必杀技的数量虽少，但能使用通常技进行复杂的攻击，其破坏力非比寻常，所以，不存在问题。相反，一旦被防御的话，就停止攻击。不能不说必杀技是无用的多余之物。要考虑勉强使用的地方的话，可用“利爪”从中距离进行的奇袭，“血腥世界”与对手的远距离攻击相适应，“精神攻击”可反复站起……。超必杀虽没有单发的使用方法，但是，空中编入连续技的那部分的使用频率绝对提高了。

利爪	↓↘→+P
血腥世界	→↘↓↙←+P
精神攻击	→↘↓↙←+K 两个键同时按
利爪X	↓↘→+P 两个键同时按
武器X冲击	→↓↘+P 两个键同时按
精神重击	→↘↓↙←+P 两个键同时按

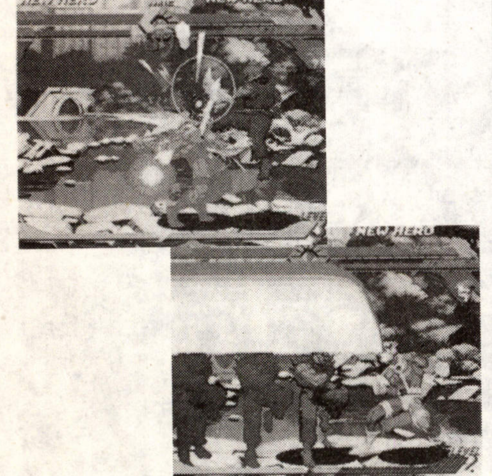






豪鬼（GOUKI）

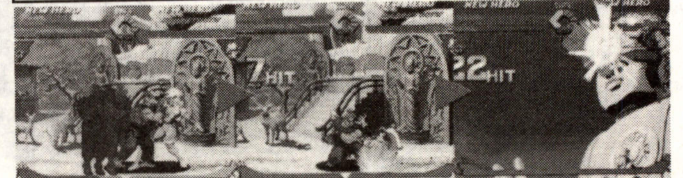
拳王……杀机的波涛在全身涌动，他是个要试验自己的力量继续战斗的人。



龙+肯+α

豪鬼的必杀技和龙及肯的相似，但是，方法有些不象。“波动拳”、“升龙拳”更接近肯的，“龙卷斩空脚”则更接近龙的，不过它的优点是在空中更容易进行连续打击。另外，超必杀和他们是一样的招术、性能也极其相似。豪鬼自己专有的招术“天魔空刃脚”是一种实施多级打击的高性能技术。“阿修罗闪空”因为在移动后产生间隙，所以，专门用于回避。

豪波动拳（空中可用）	↓↘→+P
豪升龙拳	→↓↘+P
龙卷斩空脚（空中可用）	↓↙←+K
天魔空刃脚	空中↓↘→+K
阿修罗闪空	→↓↘ or ←↓↙+P三个orK三个键同时按
减杀豪波动	↓↙←+P 两个键同时按
减杀豪升龙	↓↘→+P 两个键同时按
天魔豪崭空	空中↓↘→+P两个键同时按
瞬狱杀	弱P、弱P、→、弱K、强P





REAK BOUT 饿狼传说 2

新的战士

机种：ARC NEO·GEO 出品：SNK 发售日：1998年4月29日

系统介绍

基本操作方法

基本操作方法如下所述。与前作没太大的区别。

操作键一览

A键：拳
B键：脚
C键：强力攻击
D键：跳线

跳线系统

基本上与前作“RB饿狼SP”一样，是双线制，不过系统的特性又改回到前前作的“RB饿狼”了。

在前作中，只要不对主线发起进攻，就可以一直呆在后防线上。但在本作中，在后防线上的移动达到了一定的时间，就会自动返回主线。对前冲攻击、主线的攻击以及对后防线的攻击采取防守后，也会自动返回主线。位于后防线时，不断地向上方按动手柄，或者不断地前后走动，便可以不返回主线。

位于后防线时，无法跳跃。

跳线系统的操作，以及与跳线相关的攻击有以下几种。

手柄操作一览

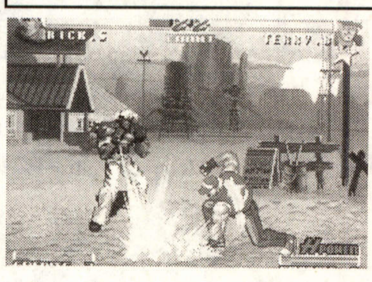
→：前进
↘：下蹲前进
↓：下蹲、返回
↙：下蹲防守
←：后退、站立防守
↖：向后跳跃
↑：跳跃
↗：向前跳跃，短输入为小跳跃
→→：前冲
←←：跳跃后退

跳线系统的操作

●跳线移动

自己和对手都位于主线时，按D键可迅速转移到后防线上。

从跳线转移这个动作开始的瞬间起，对主线的攻击就失去了效力，并且直到动作结束为止，都处于无防备状态。这样，面对敌人对后防线的攻击，就只能是被动挨打了。

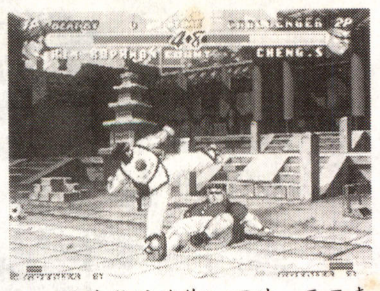


按D键迅速移动，可以躲过对手的攻击

●对主线的攻击和对后防线攻击的比较

为了对比两条线之间的功防，可一边操作一边对照动作说明。这些动作有对主战线的上段攻击(A)和下段攻击(B)，及对后防线上段攻击(站立D)和下段攻击(下蹲D)。

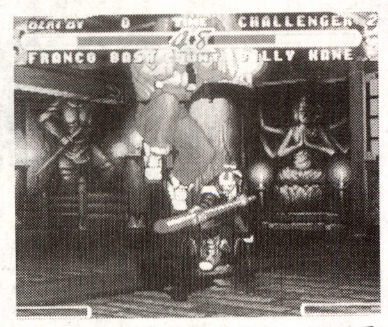
对主线发动上段攻击时，进攻者下半身无敌，攻击点位高；发动下段攻击时进攻者上半身无敌，攻击点位低。对后防线发动上段攻击时，进攻者上半身无敌，攻击点位高；发动下段攻击时，进攻者下半身无敌，攻击点位低。以后防线为例，即是对主线发动上段攻击时，可以战胜对方时后防线的下段攻击，但会败给对方对后防线的上段攻击。对主线发动下段攻击时，情况正相反。



是猜拳的动作？不对。画面表示的是对防线攻击得手时，敌人向后仰倒的时间比强攻击的稍短些(也是因人而异)

对主战线发动上段攻击或下段攻击时，一般情况下，先于对手脱离僵持状态(角色之间稍有差别)。一面回击敌人的进攻，一面保持这个节奏就可攻进去。总之，精通了动作要领就能取胜。

对主战线发动强力攻击(C)时，被判为击中的范围大，击中后敌人向后仰倒的时间长(只够再用连续技打击敌人)，因此，可以用这一招数瓦解对后防线的上段或下段进攻。但是，由于出手慢，身体没有无敌部分，一般情况下使用这招，会被轻易击败。这种僵持时间长的招数，只在下列情况下才被使用：一是跳线躲避攻击时，二是打击被击倒后想起身的敌人时。



对付经常跳线的敌人，可以用垂直小跳跃接连续技出击试一试

主线一方，除了对后防线攻击以外，也可以用垂直小跳跃配合发动攻击。对主战线攻击时，看准时机，交叉施展垂直小跳跃，打击僵持中的敌人(+连续技)，就能取胜。

●重返主线。快速滚动

除对主线攻击以外，后防线一方也可选择这一招数。持续按↓，或者按↓+D。动作开始后，进入无敌状态，所以能够一边躲避敌人对后防线的攻击，一边返回主线。它的主要打法是，在近距离内开始这个动作，返回后立刻施展投技。

不过，返回主线后容易有漏洞，要多加小心。一方面要小心受到敌人对主线的攻击，另一方面要注意敌人对后防线的攻击判定有时会延时出现(有时在后防线上受到了敌人的攻击，由于判定出现得很慢，以致于角色已经转移到主战线上它才出现。尽管如此，按所设定的规则，这个迟到的判定依然有效。)这实际上是一种奇袭术。



滚动时全身无敌，躲开对后防线的攻击，施展投技

常规的重返主线(手柄向下接D)动作，没有全身无敌的保护，基本上没有实战意义。

●防守

后防线上也可以采取防守。但是能够防御的只有两种进攻招数，即对后防线的上段进攻(中段判定)和对后防线的下段进攻(下段判定)，防守成功时得分也较少，所以采取防守倒不为向主线发动猛攻。但是，空中被敌人从主线打退下来，倒在后防线上，正要站起来的时候(　　对主战线发动攻击或施展快速滚动都很困难时)，采用防守是必要的。

主线一方防御敌人的进攻时，也只能防御下面两种进攻招数：中段判定的上段进攻和下段判定的下段进攻。除了在敌人之后出手(倒地后站起来)的情况之外，采取防守不如对后防线发动进攻。

发动对后防线的攻击并击中敌人时，不等对手恢复过来，再按D 键发动攻击。可以分别变换施展上段攻击和下段攻击(因人而异，有的可以打出连续技)。除了万无一失的对后防线的攻击之外，还可以用对后防线攻击→格斗技等。

●前冲和后退步

后防线上做前冲之后，只能接着用对主线攻击这一招。前冲中发起对主线的攻击时，前冲势头保持不变。所以，冲到敌人头顶上方时出手，可以迷惑敌人的防守方向。可以利用这招攻击倒地后起身的敌人，对主线攻击时，即使从敌人身边冲过去了，也可以掉头转回来。实战中一定要注意利用这个特性。

在后防线上做后退步，没有无敌时间。所以作为躲避的手段并不安全。

若前冲或后退步中不做任何动作，就会随着运动的惯性返回主战场。不允许在战线上停滞不动!

还有一种情况，当敌人摔倒在画面一端时，如果头朝着进攻者，就可以从后防线向对方迂回。若以前冲为序幕发动对主战线的攻击，战果颇令人满意。

●单线格斗制

单线制的场景有香港摩天大楼和唐人街大门前。这时，战线转移和地面躲闪都不能用。被赶出线的敌人，会撞到障碍物上(不受伤害)，然后反弹回来。这时，可以施展空中打击招数，追击弹在空中的敌人。

被赶出线，撞到障碍物、又跳回来的敌人遇到的将是……



空中攻击。这一招数的攻击力因角色而异，有的人出手非常凶猛

能量攻击

可以尽快摆脱防守后的僵持状态，接着施展一系列的必杀技。只有当能量槽达到或超过H级时才能用。

前作中，每个角色只有一种必杀技可以和能量攻击组成一个套路。而在本作中，能量攻击可以和多种必杀技配合使用。

但是，即使结合成能量攻击的必杀技出手，根据无敌时间的有无等情况，效果上差别也很大。实战中，遇上敌人用多段攻击系列的招数发动进攻时，施展能量攻击有时会没有效果，一定要注意。

前作中，必须离开敌人一定距离时，才能按C　键进行挑衅。本作中，不管距离远近，按C + D 就可以了，也可以接其它招数。



这次，用パーンナックル也能组成能量攻击



按C+D键进行挑衅很简单

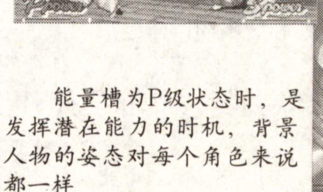
能量槽

基本上与前作相同。“基本技成功”、“必杀技成功”、“击退敌人的进攻”时，能量槽显示的能量就会相应地增加。能量槽分三个等级。

能量槽为S 级或P 级状态时，有些必杀技的性能会发生变化

H级能量

具备H　级能量时，可以使用能量攻击、地面躲闪等招数。

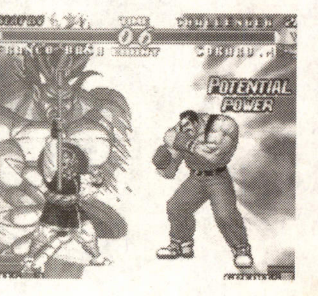


S级能量

具备S级能量时，可以使用超级必杀技。

P级能量

处于P 能量状态时，可以使用潜在能力(体力指示显示闪亮时)。



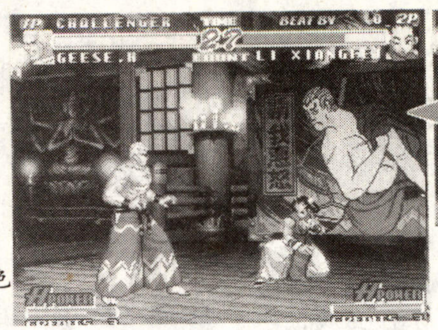
能量槽为P级状态时，是发挥潜在能力的时机，背景人物的姿态对每个角色来说都一样

地面躲闪

被击中时，输入↖ or ↑ or ↗ +D，可以不倒地而退到后防线。

此外，还增加了技术起身，即被打倒后按←+D键，不需从地面弹起，就在主线上站起身来。

不过被投技、超必杀技、潜在能力、能量攻击击中时，无法躲闪过去。



快躲到后防线避难！有的角色则是迅速起身，站立到主线上



被打倒时输入指令，叽哩咕碌打起滚来……

躲避攻击

躲开对手的攻击，然后可以转入进攻。指令改为A＋B，比以前更简单了。

躲避的这段时间，上半身处于无敌状态，可以接着施展其它招数，不管能量槽处于哪一等级都可出招等等。这与前作相比性能没有改变。



不管是否采取防守，任何时候都可以使用这个招数

技术性起身

与地面躲闪同样的时机，把手柄向除向上以外的方向拨动，就能做到技术性起身。在主线上稍微后退一步，就能站起来。不过，开始活动之前处于无防备状态。

被投技系列招数、超必杀技、潜在能力及一部分能量攻击招数击倒时，即使使用上述两种避免倒地的招数也回天无力。

组合攻击

本作的设计中，有的招数组合是：前一个招数来击中敌人，后一个招数就打不出去了。

如果在僵持时间里预先输入指令，那么当出第一招以后，就能够按指令做组合攻击了。

跳跃后退

与前作相同，仍然具备无敌时间，但是增加了刚开始做动作就会被敌人用投技摔倒的判定。所以，要想躲避敌人的投技用后退步，倒不如跳线更安全。

跳跃

●空中转身

与前作相比没有变更。操作方法是常规跳跃时按D 键，一按键，角色者就可以在空中转身（ 跳跃攻击之后，或小跳跃时不能用。）跳起来摆出要跃过对手的样子，在空中转身，接着发动攻击，是常用的格斗方法。

●跳跃中反复攻击

仅限于常规跳跃中(空中转身OK)攻击得手时，可以继续跳跃攻击。招数出手的顺序也有限制，基本顺序是A或B→C，有的格斗者是A→C（有时也省略B）。可是，不知为什么只有不知火舞可以做出A→B→C→A……

●着地后的僵持

本作中，根据跃起后施展的招数不同，着地后的僵持时间也有长短。什么招数也没有做时，按照→A或B→C的顺序，僵持的时间，就大大增加。和前作一样，跳跃再接连续技，着地后的僵持时间长短不限，没有限定。

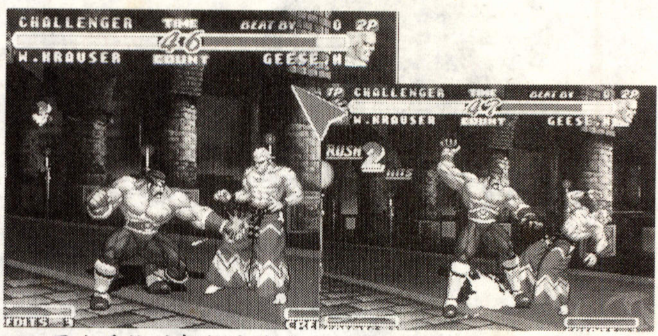


跳跃C着地后僵技时间长，击不中敌人就十分危险

●格斗技

这是一瞬间就完成必杀技动作的一种招数(？)，指令是←or↓or→+AC，或者↓+BC。前者是必杀技，后者是超必杀技和潜在能力。这本作中，可以接在通常技或组合攻击之后出手。

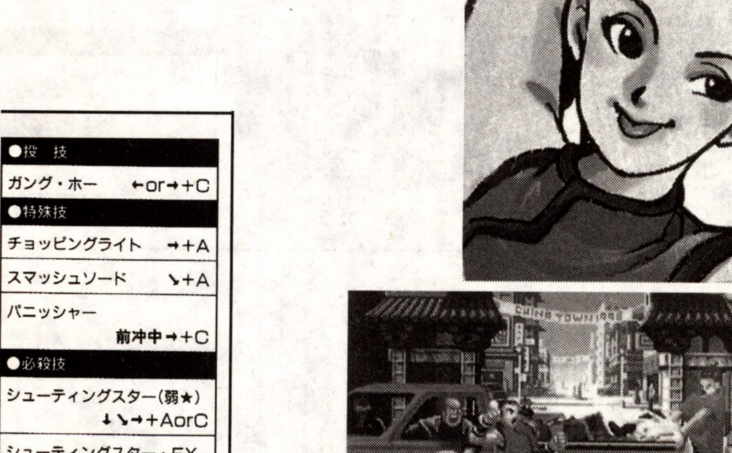
如果角色使用一种动作短促的格斗技，那么在僵持时间长的动作之后，接着再使出这一招，就能缩短僵持时间。此外也可以打出象强攻击(→格斗技)→下蹲A等连续技。



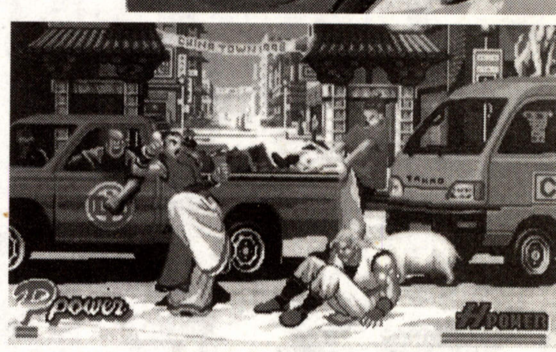
用出手快的招数连续攻击，遭到防守时也可以利用这一招数

接着施展格斗技，缩短强攻后的僵持时间……

李香绯



●投　技	
力千後宴	←or→+C
●特殊技	
裡門頂肘	→+A
後捜腿	←+B
●必殺技	
那夢波★	↓↘→+AorC
閃里肘皇	↓↘→+B
閃里肘皇・貫空	閃里肘皇~↓↘→+B
閃里肘皇・心砕把	閃里肘皇~↓↙←+B
天崩山☆	→↓↘+B
詠酒・对跳跃攻击☆	A↑
詠酒・对站立攻击☆	A→
詠酒・对屈身攻击☆	A↓
●超必殺技	
大鉄神★	→←↙↓↘+BC
超白龍	站立C~ →↙→+AB、→↙→+AB
●潜在能力	
真心牙	接近方向键一周+C



●投　技	
ガング・ホー	←or→+C
●特殊技	
チョッピングライト	→+A
スマッシュソード	↘+A
パニッシャー	前冲中→+C
●必殺技	
シューティングスター(弱★)	↓↘→+AorC
シューティングスター・EX	能量槽SorP级时↓↘→+C
ディバインブラスト★	↓↙←+C
フェイクブラスト	ディバインブラスト的后退步着地時D
フルムーンフィーバー	↓↙←+B(可蓄)
ヘリオン☆	→↓↘+A
ブレイジングサンバースト☆	↓↙←+A
シューティングスター・MAX	能量槽SorP级时ブレイジングサンバースト击中后↓↘→+C
●超必殺技	
ガイアブレス	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
ハウリング・ブル	→←↙↓↘+C

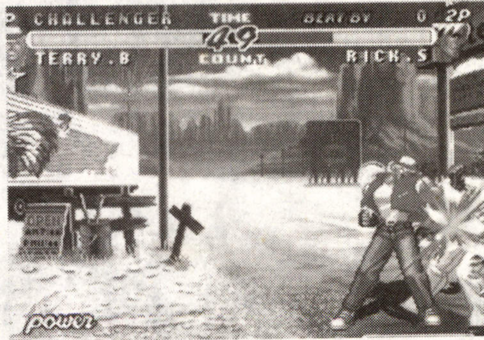


利克





泰利





●投　技	
バスタースルー	←or→+C
●特殊技	
バックスピンキック	→+B
ワイルドアッパー	↘+A
チャージキック	前冲中→+C
●必殺技	
バーンナックル☆	↓↙←+AorC
パワーウェイブ★	↓↘→+A
ラウンドウェイブ★	↓↘→+C
クラックシュート★	↓↙←+B
ファイヤーキック☆	↓↘→+B
パッシングスウェー	↓↘→+D
ライジングタックル	↓蓄↑+A
●超必殺技	
パワーゲイザー★	↓↙←↙→+BC
●潜在能力	
トリプルゲイザー	↓↙←↙→+C

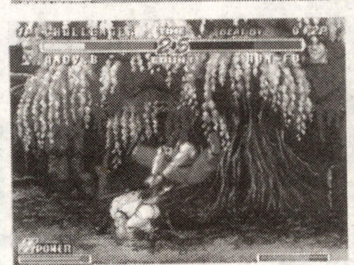
安迪

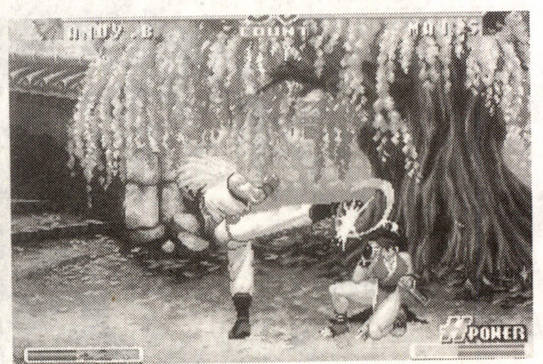


●投　技	
内股	←or→+C
●特殊技	
浴びせ蹴り	→+B
上げ面	↘+A
●必殺技	
斬影拳	↙→+AorC
疾風裏拳	強斬影拳～↙→+C
飛翔拳★	↓↙←+A
激飛翔拳★	↓↙←+C
昇龍弾☆	→↓↘+C
空破弾☆	↙↓↘→+B
幻影不知火	空中↓↙←+D
●超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙→+BC
●潜在能力	
男打弾★	↓↙←↙→+C~C連打





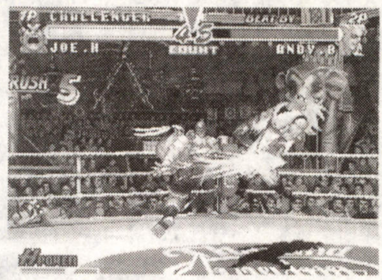


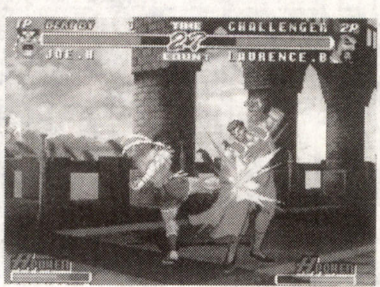


东丈

●投　技	
ジョースペシャル	←or→+C
膝地獄	↘+C
●特殊技	
スライディング	↘+B
ハイキック	←+B
炎の指先	对手倒地时↓+C
●必殺技	
スラッシュキック	↙→+BorC
黄金のカカト★	↓↙←+B
タイガーキック☆	→↓↘+B
爆裂拳★	A連打
爆裂フック	爆裂拳～↓↘→+A
爆裂アッパー	爆裂拳～↓↘→+C
ハリケーンアッパー★	←↙↓↘→+A
爆裂ハリケーン★	←↙↓↘→+C
●超必殺技	
スクリューアッパー	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
サンダーファイヤー	→←↙↓↘+CorD



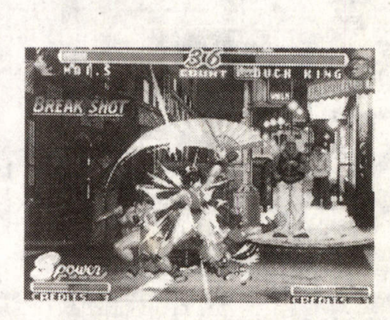




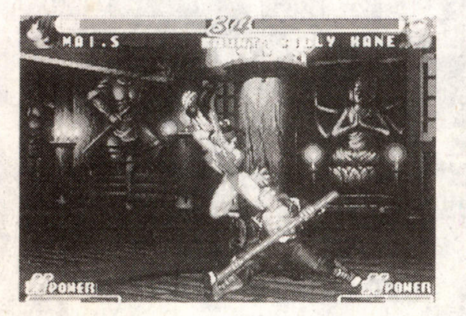


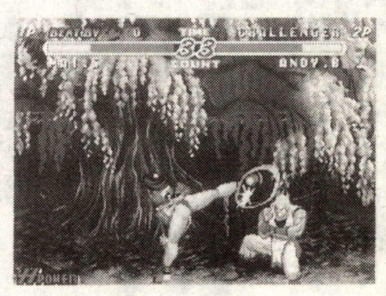
不知火舞





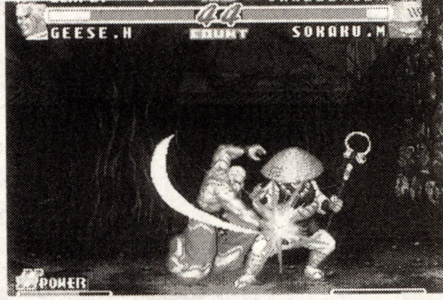
●投　技	
風車崩し・改	←or→+C
夢桜・改	空中↙or↓or↘+C
●特殊技	
跳ね蹴り	倒地时C
三角跳び	画面一端空中时↗
龍の舞	←+A
●必殺技	
花蝶扇★	↓↘→+A
龍炎舞★	↓↙←+A
小夜千鳥☆	↓↙←+C
必殺忍蜂★	←↙↓↘→+C
ムササビの舞	空中↓+AB
●超必殺技	
超必殺忍蜂	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
花嵐	→←↙↓↘+C(可蓄)

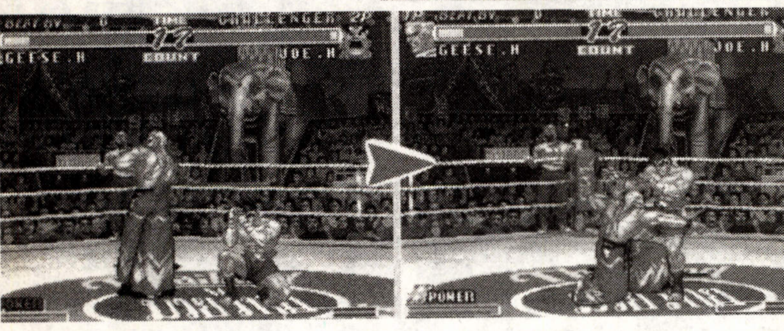




基斯



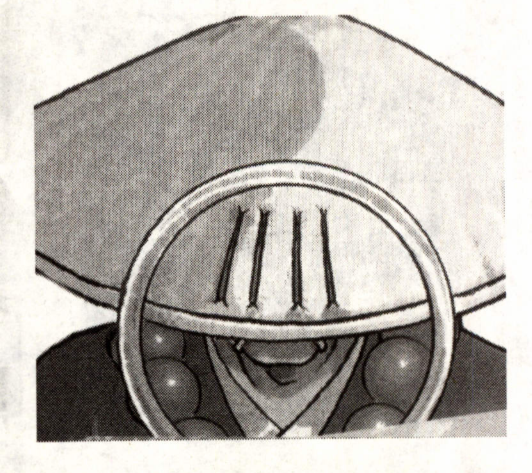




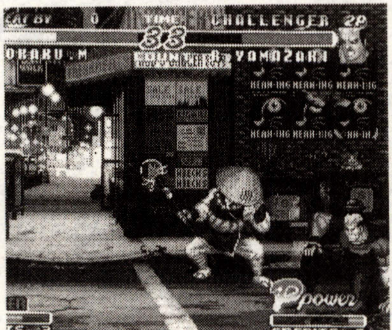
技名	指令
●投　技	
虎殺投げ	←or→+C
絶命人中打ち	虎殺投げ～→↘↓+C
虎殺掌	↘+C
●特殊技	
飛燕失脚	→+A
昇天明星打ち	↘+A
雷光回し蹴り	←+B
●必殺技	
烈風拳☆	↓↙←+A
ダブル烈風拳☆	↓↙←+C
上段当て身投げ	←↙↓↘→+B
裏雲隠し	←↙↓↘→+C
下段当て身打ち	←↙↓↘→+A
雷鳴豪波投げ	对手倒地时↓+C
真空投げ	接近方向键一周+A
●超必殺技	
レイジングストーム	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
羅生門	接近方向键一周+C
デッドリーレイブ★	→↘↓↙←→+A～A・A・B・B・B・C・C・C・↓↙←+C

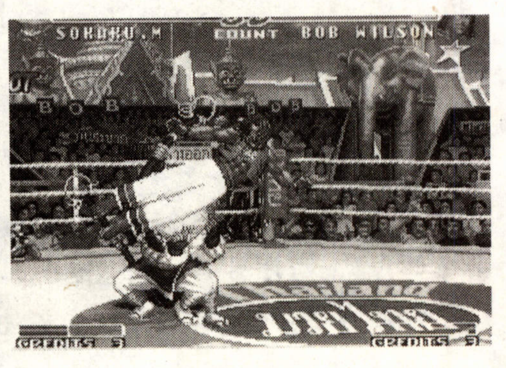
望月双角

技名	指令
●投　技	
無道縛り投げ	←or→+C
昇天殺	空中↙or↓or↘+C
地獄門	無道縛り投げ～→↘↓+C
●特殊技	
錫杖上段打ち	↘+A
雷撃棍	对手倒地时↓+C
●必殺技	
野猿狩り☆	↓↙←+A
まきびし★	↓↘→+A
憑依弾★	→←→+C
鬼門陣	接近方向键一周+C
邪棍舞	A連打
突破	邪棍舞～→+C
降破	邪棍舞～↗+C
払破	邪棍舞～↘+C
倒破	邪棍舞～D
天破	邪棍舞～↙+C
喝☆	→↘↓↙←+B
渦炎陣	跳线↑↓+D
●超必殺技	
いかづち	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
無惨弾	→←↙↓↘+C

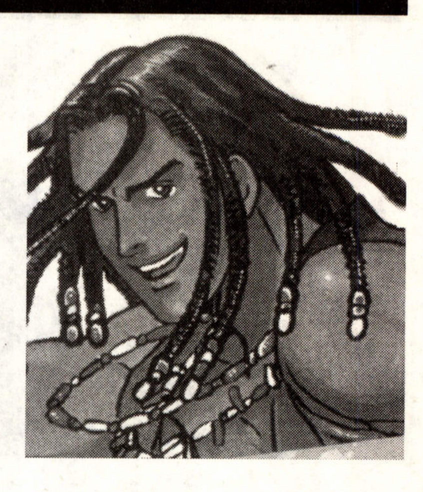




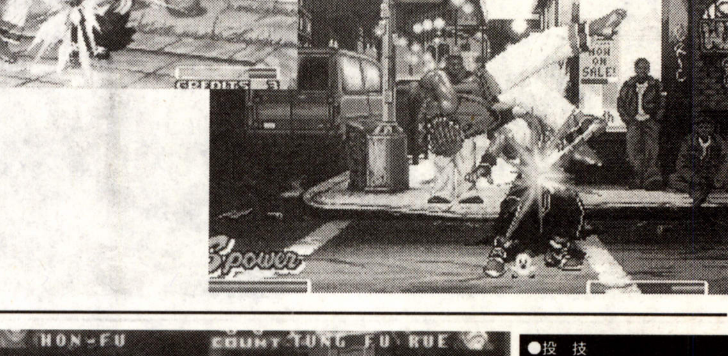




鲍勃

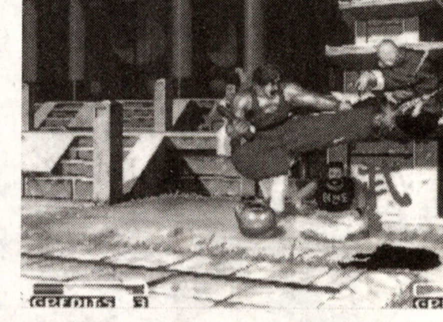






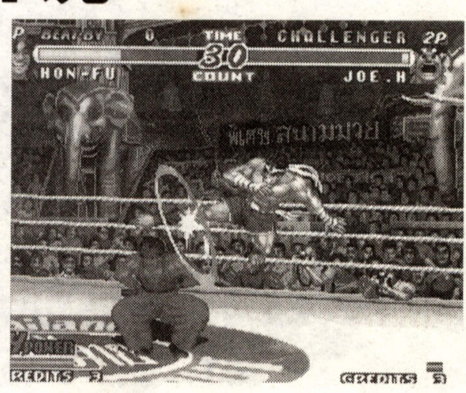
●投 技	
ファルコン	←or→+C
イーグルキャッチ	空中↙or↓or↘+C
ホーネットアタック	ファルコン中～↘↘+C
●特殊技	
フライングフィッシュ	倒地时C
イーグルステップ	空中↓+B
リンクスファング	对手倒地时↑+C
エレファントタスク	↘+A
H・ヘッジホック	对手倒地时→+C
●必殺技	
ローリングタートル★	↓↙←+B
サイドワインダー☆	↓↙←+C
バイソンホーン	↓ 蓄 ↑+C
ワイルドウルフ★	← 蓄 →+B
モンキーダンス★	→↓↘+B
フロッグハンティング	←→→+BC
●超必殺技	
デンジャラスウルフ	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
ダンシングバイソン	→←↙↓↘+C





韩虎

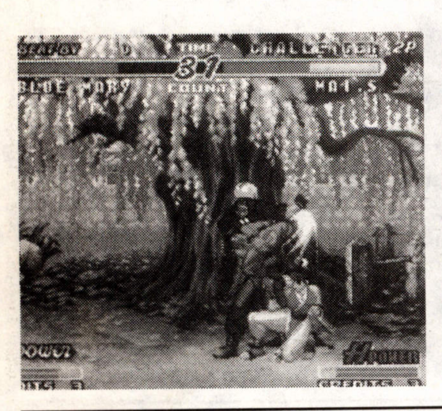


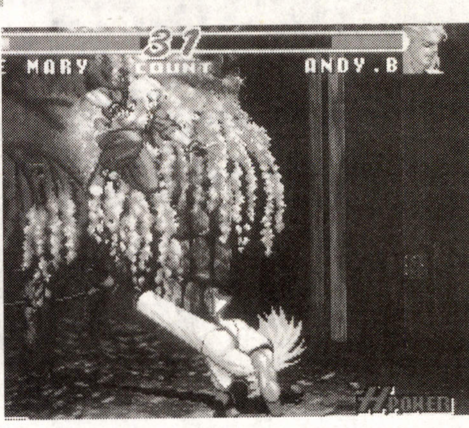


●投 技	
バックフリップ	←or→+C
経絡乱打	↘+C
●特殊技	
踏み込み側蹴り	→+B
ハエタタキ	↘+A
トドメヌンチャク	对手倒地时↓+C
●必殺技	
九龍の読み	←↙↓↘→+C
黒龍	对手空中时←↙↓↘→+C
制空烈火棍☆	→↓↘+AorC
電光石火の地★	↙ 蓄 →+B
電光パチキ	電光石火の地～B連打
電光石火の天★	↓↙←+B
炎の種馬	↓↙←+A～A連打
必勝！逆襲拳	↓↙←+C
●超必殺技	
爆発ゴロー	↓↙←↙→+BC
●潜在能力	
よかトンハンマー☆	↓↙←↙→+C

玛丽







●投　技	
ヘッドスロー	←or→+C
アキレスホールド	ヘッドスロー～→↘↓+C
●特殊技	
ダブルローリング	←+B
ヒールフォール	→+B
レッグプレス	对手倒地时↓+B
●必殺技	
M.スパイダー	空中↓↘→+C
M.スナッチャー☆	→↓↘+B
M.クラブクラッチ	←蓄→+B
M.リアルカウンター	↓↙←+A
ジャーマンスープレックス	M.リアルカウンター～A
フェイスロック	M.リアルカウンター～B
ジャーマンスープレックス（投）	M.リアルカウンター～C
ヤングダイブ	↓蓄↑+C
リバースキック	ヤングダイブ～←+B
デンジャラススパイダー	ヤングダイブ～↓↘→+C
スピンフォール☆	M.エスカレーション发出中↓↘→+C
ダブルスパイダー	スピンフォール～↓↘→+C
バーチカルアロー☆	M.エスカレーション发出中→↓↘+A
ダブルスナッチャー	バーチカルアロー～→↓↘+B
ストレートスライサー☆	M.エスカレーション发出中←蓄→+A
ダブルクラッチ	ストレートスライサー～←→+B
M.ダイナマイトスウィング	M.エスカレーション发出中对手倒地时、接近↓+C
●超必殺技	
M.タイフーン	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
M.エスカレーション	→←↙↓↘+C
M.トリプルエクスタシー	ダブルスパイダーorダブルスナッチャーorダブルクラッチ～↓+C

弗朗克



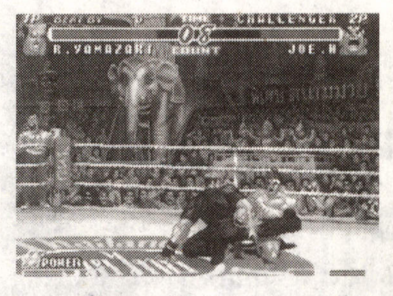
●投　技	
ゴリラッシュ	←or→+C
●特殊技	
スマッシュ	倒地时C
バロムパンチ	BC
バッシュトルネード	→+B
●必殺技	
ダブルコング★	↓↙←+A
ザッパー★	↓↘→+A
ウェービングブロー	↓↘→+D
ガッツダンク☆	↓↘→↗+B
ゴールデンボンバー★	↙蓄→+C
●超必殺技	
ファイナルオメガショット★	→←↙↓↘+BC
メガトンスクリュー	→↘↓↙←+BC
●潜在能力	
ハルマゲドンバスター	→←↙↓↘+C



山崎龙二

●投　技	
ブン投げ	←or→+C
●特殊技	
目ツブシ	倒地时C
カチ上げ	空中BC
ブッ刺し	→+A
昇天	↘+A
●必殺技	
蛇使い・上段★	↓↙←+A（可蓄）
蛇使い・中段★	↓↙←+B（可蓄）
蛇使い・下段★	↓↙←+C（可蓄）
蛇だまし	蛇使い蓄中D
大蛇	蛇使い蓄到最大时松开键
サドマゾ	←↙↓↘→+B
ヤキ入れ	→↓↘+B
倍返し	↓↘→+C
倍返し（充電）	↓↘→+C（短按）
裁きの匕首☆	→↓↘+A
爆弾パチキ	接近→←↓↑+C
トドメ	↓↓+C
●超必殺技	
ギロチン	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
ドリル	接近方向键一周+C
ドリル　Lv2	鬼猜叫时C連打（5～8回）
ドリル　Lv3	鬼猜叫时C連打（9～12回）
ドリル　Lv4	鬼猜叫时C連打（13回以上）
ドリル　Lv5	ドリル　到达Lv4鬼猜叫时ABC同時按



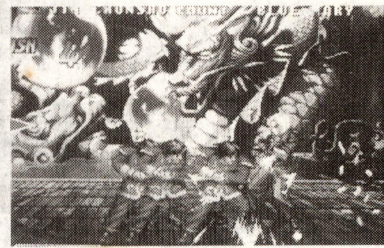


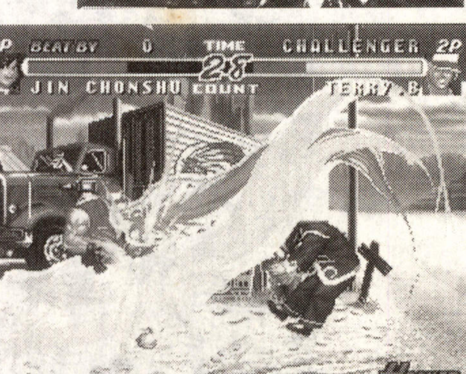




秦崇秀

●投　技	
発勁龍	←or→+C
●特殊技	
光輪殺	→+A
●必殺技	
帝王神足拳	→→+A
帝王天眼拳★	↓↘→+AorC
帝王天耳拳☆	→↓↘+AorC
竜灯掌	↓↘→+B
竜灯掌・幻殺	竜灯掌～帝王神眼拳
帝王神眼拳	→↘↓↙←+A
帝王神眼拳（空中）☆	→↘↓↙←+B
帝王神眼拳（背後）☆	→↘↓↙←+C
帝王空殺神眼拳	空中↓↙←+B
●超必殺技	
帝王漏尽拳★	→←↙↓↘+BC
帝王空殺漏尽拳	空中↓↙←→+BC
●潜在能力	
海龍照臨	→←↙↓↘+C



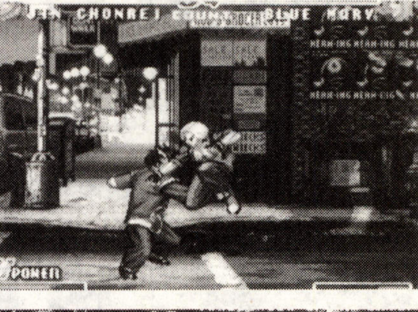


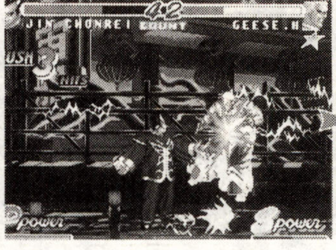


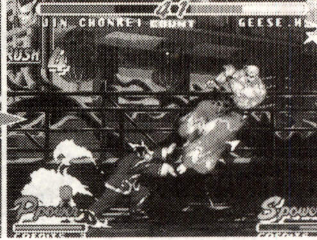
秦崇雷



●投技	
発勁龍	←or→+C
●特殊技	
龍殺脚	→+B
●必殺技	
帝王神足拳	→→+Aor→→→+A
帝王天眼拳★	↓↘→+AorC
帝王天耳拳☆	→↓↘+AorC
帝王漏尽拳★	↓↙←→+C
龍転身（前転）	↓↘→+B
龍転身（後転）	↓↙←+B
●超必殺技	
帝王宿命拳	→←↙↓↘+BC(可蓄) orC連打
●潜在能力	
帝王龍声拳	→←↙↓↘+C



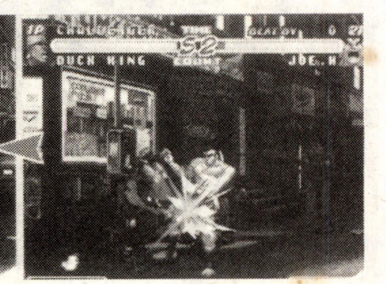


达克

●投技	
ローリングネックスルー	←or→+C
●特殊技	
ニードルロー	↘+B
マッドスピンハンマー	←+A
ショッキングボール	対手倒地时↓+C
●必殺技	
ヘッドスピンアタック★	↓↘→+AorC
オーバーヘッドキック	強ヘッドスピンアタック~C
フライングスピンアタック	空中↓↙←+A
ダンシングダイブ☆	↓↙←+B
リバースダイブ	ダンシングダイブ~↓↘→+B
ブレイクストーム	→↓↘+B~B連打
ダックフェイント・空	空中↓↓
フライングスピンアタック2	ダックフェイント・空~↓↙←+A
ダックフェイント・地	前冲中↘+C
クロスヘッドスピン	スウェーライン上↑↓+D
ダイビングバニッシャー	ダックダンス・Lv1後空中↓↙←+BC
ローリングバニッシャー	ダックダンス・Lv2後↓↘→+BC
ダンシングキャリバー	ダックダンス・Lv3後↓↙←+BC
ブレイクハリケーン	ダックダンス・Lv3後→↓↘+BC
●超必殺技	
クレイジーBR	ブレイクストーム~空中←↙↓↘→+BC
ブレイクスパイラル	接近方向键一周+BC
ブレイクスパイラルBR	空中←↙↓↘→+BC
●潜在能力	
ダックダンス・Lv1	→←↙↓↘+C
ダックダンス・Lv2	ダックダンス・Lv1中C連打（4回）
ダックダンス・Lv3	ダックダンス・Lv2中C連打（4回）
ダックダンス・Lv4	ダックダンス・Lv3中C連打（4回）
スーパーボンピングマシーン	ダックダンス・Lv4後→↘↓↙←+C







金家藩





●投　技	
体落とし	←or→+C
●特殊技	
ネリチャギ	→+B
●必殺技	
飛燕斬☆	↓ 蓄 ↑+B
半月斬★	↓↙←+BorC
飛翔脚	空中↓+B～↘+B
空砂塵	↓ 蓄 ↑+A
天昇斬	空砂塵～↓+A
覇気脚★	↓↓+B
●超必殺技	
鳳凰天舞脚	空中←↙↓↘→+BC
●潜在能力	
鳳凰脚	↓↙←↙→+C



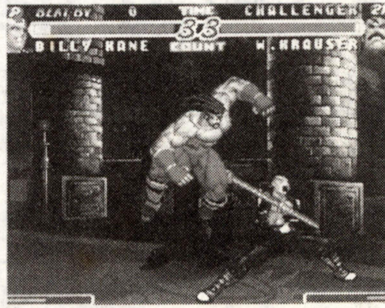


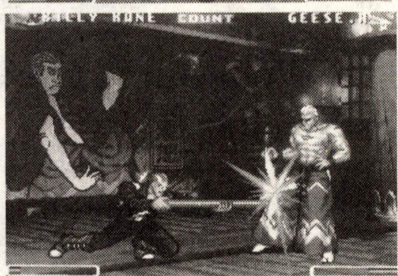


比利





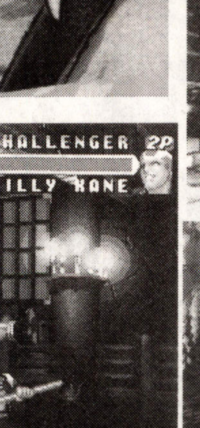


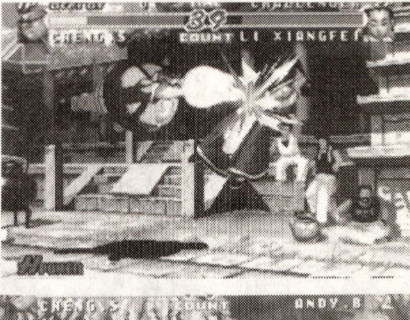


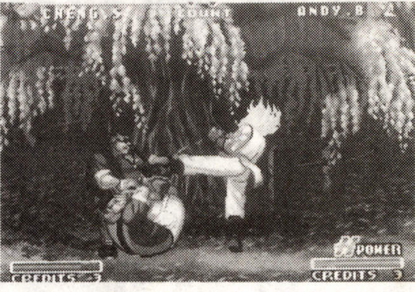
●投　技	
一本釣り投げ	←or→+C
地獄落とし	↘+C
●必殺技	
三節棍中段打ち	← 蓄 →+A
火炎三節棍中段突き	三節棍中段打ち～←→+C
雀落とし★	↓↙←+A
旋風棍	A連打
強襲飛翔棍☆	↙↓↘→+B
火龍追撃棍★	↓↙←+B
●超必殺技	
超火炎旋風棍	→←↙↓↘+BC
紅蓮殺棍	→↘↓+C
●潜在能力	
サラマンダーストリーム	→←↙↓↘+C

陈鑫山







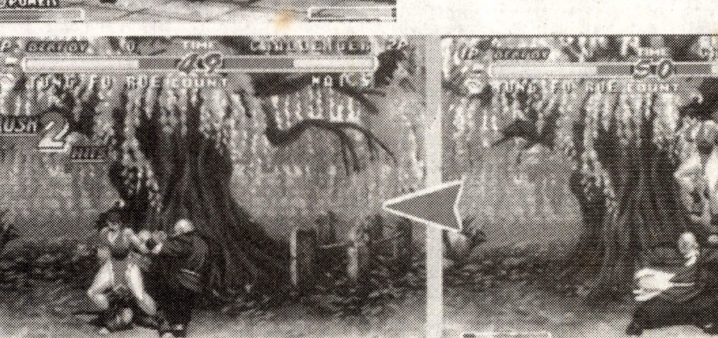


●投　技	
合気投げ	←or→+C
頭突殺	↘+C
●特殊技	
発勁裏拳	←+A
落撃双拳	→+A
●必殺技	
気雷砲（前方）★	↓↘→+A
気雷砲（対空）★	→↓↘+A
超太鼓腹打ち	↓ 蓄 ↑+A
満腹滞空	超太鼓腹打ち上升中A連打
破岩撃☆	← 蓄 →+BorC
軟体オヤジ	↓↙←+B（可蓄）
クッサメ砲	↓↙←+C
●超必殺技	
爆雷砲★	↙ 蓄 ↓→+BC
●潜在能力	
ホエホエ弾	空中←↙↓↘→+C

唐福禄







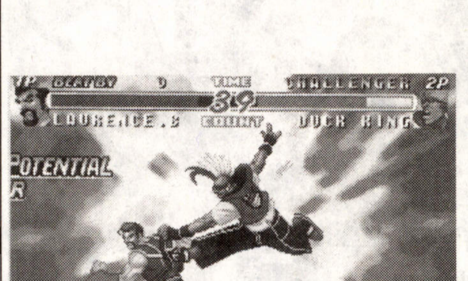


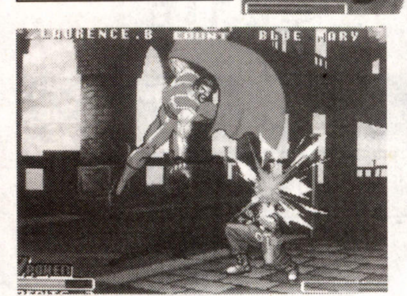
●投　技	
裂千掌	←or→+C
●特殊技	
右降龍	↘+A
●必殺技	
衝波★	↓↘→+A
箭疾歩★	↓↙←+AorC
撃放	↓↘→+C（可蓄）
裂千脚☆	→↓↘+B
●超必殺技	
旋風剛拳	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
大撃放	→←↙↓↘+C

●投　技	
マタドールバスター	←or→+C
●特殊技	
トルネードキック	→+B
オーレィ	BC
●必殺技	
ブラッディスピン★	→↘↓↙←+AorC
ブラッディサーベル	← 蓄 →+C
ブラッディミキサー	A連打
ブラッディカッター☆	↓ 蓄 ↑+C
●超必殺技	
ブラッディフラッシュ	→←↙↓↘+BC
●潜在能力	
ブラッディシャドー	→←↙↓↘+C

劳伦斯



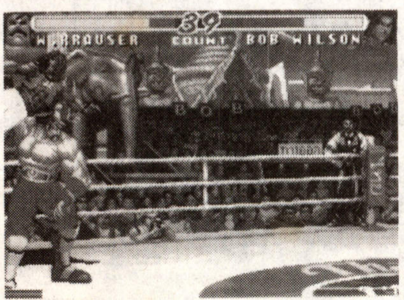






克劳萨







●投　技	
ニースマッシャー	←or→+C
●特殊技	
デスハンマー	→+A
カイザーボディプレス	空中↓+C
ダイビングエルボー	对手倒地时↓+C
●必殺技	
ブリッツボール・上段★	↓↙←+A
ブリッツボール・下段★	↓↙←+C
レッグトマホーク☆	↓↘→+B
フェニックススルー	←↙↓↘→+C
デンジャラススルー	←↙↓↘→+A
グリフォンアッパー	デンジャラススルー～→→+C
カイザークロー	→↓↘+C
リフトアップブロー	→↘↓↙←+B
●超必殺技	
カイザーウェイブ★	↙ 蓄 ↓→+BC
カイザーウェイブ Lv2	カイザーウェイブ～ 蓄（1秒）
カイザーウェイブ Lv3	カイザーウェイブ～ 蓄（2秒）
●潜在能力	
ギガティックサイクロン	接近方向键一周+C
アンリミテッドデザイア	→↘↓↙←→+A～A・B・C・B・C・A・B・C・C
アンリミテッドデザイア2	→↘↓↙←→+A～A・B・C・B・C・A・B・C・←↓↙+AC



幕末浪漫 月华之剑士

机种：ARC NEO·GEO 出品：SNK 发售日：1997年12月5日

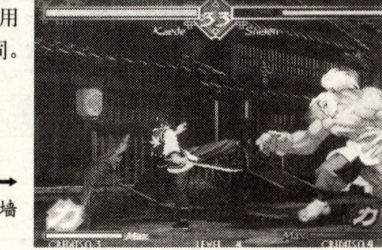
系统概要

基本操作

基本操作一览表

↑	跳跃（快按为小跳跃）
↓	下蹲
→	前进
←	后退、防御
A键	弱斩
B键	强斩
C键	踢
D键	反弹
BC键同时按	中段技
→→	前冲（不同角色有的是快攻）
←←	疾退
START键	挑衅
←+A	短距离弱斩
→+B	长距离强斩
→+C	把敌人踢飞上墙

基本操作如表所示，→对雪来说是快攻，对示源来说是前进，象这样根据角色的不同，使用的效果也不尽相同。



用飞踢（→→+C）将示源踢上墙的枫

反弹

把D键作为它专用的“反弹”象它的名字一样，是可以把对手的攻击反弹回去的动作。如果你还能回忆出“侍魂”系列的话，就容易明白了。



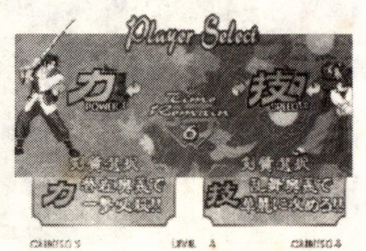
守矢利用“反弹”把雪的剑挡回去。这个“反弹”在何时使用已成为重点了

剑质选择

与反弹并列的作为“月华剑士”中很重要的系统。在选择了战斗角色之后，就可以进入挑选剑质的状态了。

剑质分为“力”和“技”两种类。当选择“力”时，就有了重视攻击力的性能；当选择了“技”时，就有了重视连续攻击的性能。

在现阶段有弱斩→弱斩或弱斩→强斩这样的组合，所以，当选择了“力”时，虽说攻击力提高了，但却不能使用组合技了，或者说可使用的种类已被限制死了。在后面向大家解说。



这就是剑质选择画面，选择“力”或“技”

基本系统解析

跳跃

跳跃分为小跳跃和通常跳跃两种。小跳跃因轨道低，跳跃距离短而滞空时间也就缩短了。

哪一种跳跃在快攻中，使用前跳跃的话距离都会拉长。

反弹

这是靠反弹对手的攻击，使之产生空当的特殊动作。基本上是：上段反弹用于站立，中段用于空中攻击，而下段反弹用站立、下蹲攻击的反弹。通常技反弹用于通常技，必杀技反弹可用于通常技和必杀技两种技之上。

输入指令后进入等待状态，一但可以反弹的攻击出现时，反弹生效，反弹来自地上的攻击时，可使对手在一定时间内处于僵硬状态。而因马上就可以进入动作状态。所以，能给仍处于僵硬状态的对手以反击，反弹攻击如果是武器以外的手或足时，可使对手站立不稳，而比通常持续更长时间的僵硬状态。



反弹成功！在此之后，对手在一段时间内处于无防备状态……

D键的反击技确实可击中对手，如果在“力”的时候，对手可飘浮

攻击成功，还可用连续技搞定对手

将来自空中的攻击反弹时，可使对手飘浮起来。在这之后可进行空中追击，这是一串组合动作。

当反射成立后按D键，就可使用专门的反击技。如果是地上同样角色的反弹时（成功时），可在其僵硬状态下击中他，同时实现防御。就象连接必杀技的感觉 。“力”的时候，可把对手弹飞，对空中的对手可进行追击。只是，上段反弹后，将控制杆➡以外或下段反弹后站立时，就不能使用此技了，要注意 。

动作中的空当，就是在等待状态下的那一瞬间，在等待状态完成后还持续一段时间。只有在下段必杀技反弹终了时的空当是很大的。

上段反弹→追击，可用于对空作战

中段技

当下蹲防御失败时，会被对手破防。“技”成为普通的地上吃招儿。“力”的时候，如果破了对手的下蹲防御时，可使对手站立不稳（比通常反应的时间要长），而在这之外，可带着击中判定被打得落花流水。

追击

对已撤退的敌人使用的追打攻击。当对手逃跑时，对十三和紫镜用⬆＋B，对李使用⬆＋C，对示源使用⬊＋C，其他的用⬊＋B就可使用此攻击。另外，站立C或一部分必杀技也可击中逃跑中的对手。

移动起身

当被对手打倒之后，把控制杆随便拉向左右的任何一方，都可顺着那个方向翻身起来。因为没有空当，所以可与在那个场合下迅速起来（控制杆左右以外）分别使用，而不要与跳跃进攻混和起来使用 。

超奥义

当剩下的体力在１／４以下时（体力槽闪亮时），就可以使用超奥义了。如果体力多，剑质槽（画面下）变成MAX时也可以使用，在这种情况下使用时，剑质指示会变成０。

防御耐久值

当对敌人的攻击连续进行而防御时，防御耐久值就开始减少了。当变为零状态，在武器掉落的同时，将持续一段时间成为无防备状态。

剑质系统解析



在通常技中有能力被消弱

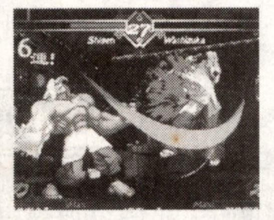
全部的技（包含必杀技和超奥义）的攻击力比“技”要高。通常技被防御时，体力会有一些减少。只是，用武器攻击的通常技，当被防御时却不能用破防术的缺点。



当正常游戏时不太容易注意，但通常技也能被削弱

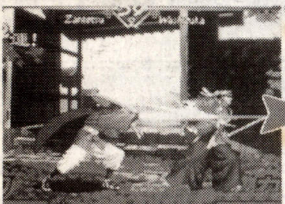
能使用潜在的奥义技

当体力槽闪动，而剑质指标储存到MAX时，就可以使用潜在的奥义了。使用时，剑质槽会变为零，所以，不是可以反复使用的技，但它的攻击力是疯狂的。

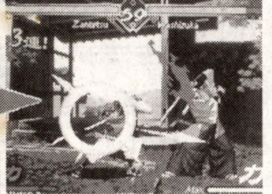


非常豪华，威力绝大，这就是潜在的奥义，如果你是个男人应该去开发此技！

能够升华



“升华”是“力”的特权。将特定的必杀技破掉……



能使用超奥义哦！所有的角色都可进入连续技



能使用连杀斩！

连杀斩就是利用通常技的组合攻击。角色不同多少会出现差别。



各式各样的可连接站立B，组合是

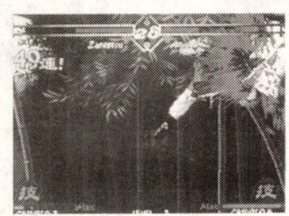
如果是能使用连杀斩的“技”的话，应该在站立A之后

可使用乱舞奥义

“技”的绝招儿是乱舞奥义。体力槽闪动和剑质槽到达MAX时便可以使用了。这不是直接攻击而是在发动后的一段时间内游戏角色可得到能量升级的技。

发动指令适用于全体角色，是→+AB。通常技或连杀斩，及必杀技破掉之后都可发动此技。

能量升级如下所述：1.将通常技破掉全部的技(通常技也OK)都可以使用了，当把必杀技破掉之后，就可以使用必杀技或超奥义了。2.B+C以外的技的动作会变得更快。3.全部的技都可以变成一边前进一边攻击了。综合这些要素，就可运用如狂风般的连续攻击。但是，攻击力会一发比一发低。



如果用了乱舞奥义的话，可以连续出击这么多次呢

这种状态将持续到剑质指标变为零。剑质指标随着时间的推移一点点减少，当出招儿时它也会减少一点点。

基本的使用方法是，不是在连续技中组合作用，就是在破对手的防御时使用。

用在连续技中时，利用将通常技破掉就能发动它这一点。在发动准备中，因为对手的时间会停止，所以马上发动快速技就可用支动前的攻击进行连续击中。

如果欲将防御破掉的话，就在通常技的连发中，将中段技（B+C）和下段技混合。这样，若对手想要防御是根本不可能的事。

这是很重要的连续攻击，当用百发百中的通常技连发之后，在终了前（后），再用通常技→超奥义进行攻击，就会收到最好的效果。

在乱舞奥义的踢飞中，因为残留着击中对手的判定，将其浮游于空中尽情玩要也是可能的，虽然看上去很帅，但实际上给予对手的伤害基本上是很小的。

顺便说一下，将通常技破掉后可以移动、跑动或跳跃。必杀技→通常技or前述的行动，有一部分必杀技是不可能的。



如果将中段技混合连发的话，不可能被如此简单地防御了



乱舞奥义作为制止防御段的手段进行使用。与下段技……

～活心一刀流～



枫

本编的主人公枫，在战斗中不知是什么样的契机使之觉醒，并且从外貌到战斗姿态均发生了突变。平常他是个头发飘飘的柔情少年，觉醒后，头发突然变成了金黄色，性格上也发生了变化，他将变得异常威猛。

但是，枫自身如果几经觉醒的话，自己被另一个自己替换的可能性就会发生。

故事

被剑术师傅领养，与守矢、雪一起，如同兄弟般被养大成人。从那时起，枫就因为身藏不可思议的力量，而使他们吃惊。

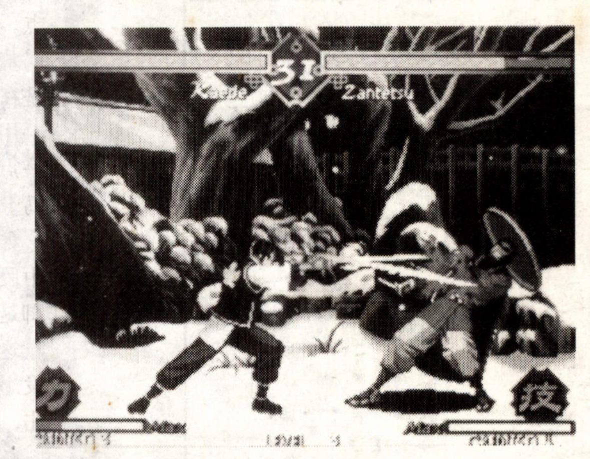
对枫来说，与守矢和雪情同手足，特别对教他剑术的守矢更多了一层信赖。

但是，在枫满十二岁的某一天，事件发生了。他和雪被差遣出去回到道场的时候，在枫眼前出现的情景是：已经被击中要害死去的师傅，以及站在一旁，手中握着沾血刀的守矢。

至此一直信任着的东西随着眼前的光景崩溃了，枫不顾一切冲上去杀砍守矢，守矢却丝毫不回避枫的刀，他的左肩吃刀后，一言不发地离开了道场。

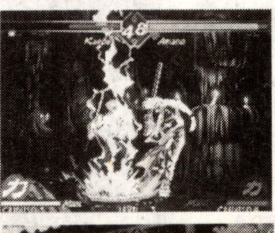
从此以后5年中……。枫为了调查事件的真相，并且为了给师傅报仇，踏上了追寻守矢的路途，受尽了种种磨难…。

特殊技	
一刀·束风	↓↙←+C
一刀·雷霆	空中接近除↑以外+B
觉醒	BCD
必杀技	
一刀·疾风	↓↙→+AorB
一刀·空牙	→↓↘+AorB
一刀·连刃斩	↓↙←+AorB（三次）
一刀·岚讨	接近←↙↓↘→+C
超奥义	
活心·伏龙	↓↙←↙→+AB
觉醒	BCD
潜在奥义	
活心·亢龙	↓↙←↙→+B

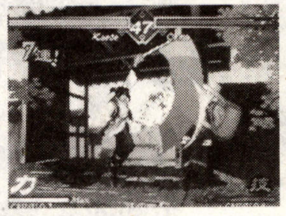


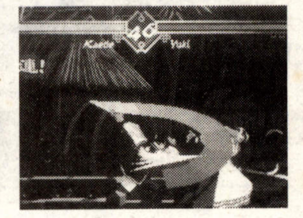
觉醒后

必杀技	
晨明·疾风	↓↘→+AorB
晨明·空牙	→↓↘+AorB
晨明·连刃斩	↓↙←+AorB（三次）
晨明·岚讨	接近←↙↓↘→+C
超奥义	
活心·伏龙	↓↙←↙→+AB
活心·醒龙	↓↘→↘→+AB
潜在奥义	
活心·亢龙	↓↙←↙→+B
活心·苍龙	↓↘→↘→+B









～一条阴阳术～

一条明子



一条的家是辅佐守护神一族。13岁的明子已经是有名的巫师了。虽然她穿巫师的服装，但那是重新设计成便于活动的样式了。

她的性格开朗，有些莽撞。从不依赖居候神崎十三，喜欢替人打抱不平，从根本上说是个不服输且我行我素的性格。

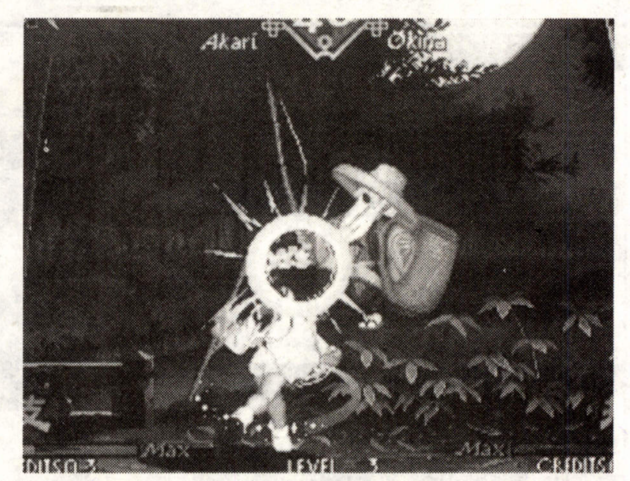
另外，与她的外表不同，她还是个喜欢学习的孩子，因爱读书把眼睛都看坏了，必要时还要戴眼镜。最近她好象还特别偏爱英语，一般的日常会话肯定没问题，她的特点是立起的流海，八重齿和关西口音。

故　事

被召进父亲房间的一条明子，在这里接受了调查地狱门叛乱的命令，"真的吗?好吧，请等待我的消息。"

接受命令的她，认真调查了事情的真相，根据父亲的指示，制定了平定天上叛匪的方案。

特殊技	
符咒·唱闪	←+B
明流·踏	空中↙ or ↓ or ↘+C
天文·坠宿曜	空中接近除↑以外+B
必杀技	
式神·天空	↓↘→+AorB
骸鬼·泥田坊	→↓↘+AorBorC
明流·鞠转	"泥田坊"着地后AorB连按
明流·鞠放	"泥田坊"着地后↖or↑or↗+C
明流·鞠落	"泥田坊"着地后↙or↓or↘+C
天文·星之巡	↓↑+C
骸鬼·清姬	→↘↓↙←+A
护人形	→↘↓↙←+B
变化人形	→↘↓↙←+C
超奥义	
式神·六合	↓↙←↙→+AB
潜在奥义	
骸鬼·百鬼夜行	→↘↓↙←→+B



空手后

特殊技	
符咒·唱闪	←+B
明流·踏	空中↙ or ↓ or ↘+C
必杀技	
式神·天空	↓↘→+AorB



～明镜止水　惨杀之章～

紫镜



因为有杀人欲望，而不断杀人的紫镜，他有着相当残忍的性格，他杀人从不问原因，剑下毫不留情。

故　事

紫镜曾一度就职于新撰组，是维新志士们的强敌，但是，他没有任何政治思想可言，只是为了杀人而杀人，被“杀人欲”所驱使。为此在新撰组内部，因紫镜总是无端杀人，也产生出一些严肃处理紫镜的意见。

事先有所察觉的紫镜，抢先退出了新撰组，变成了流浪的“浮浪杀手”。并把刀尖对准了新撰组。

这时，由于“地狱门”的影响，时代再次发生了动乱。“生命置之度外的充实感……”，可以杀害一般人的充实感激励着紫镜。对他来说，动乱时代是他得到充实感最好的机会，“要杀更多的人，要杀更强的人。”紫镜从心底里发出如此叫嚣。

那个时候，有个神秘的男人对紫镜说：“只闻你这杀人狂的大名，……我让你能杀更多的人……”说完这话，那男人消失了。

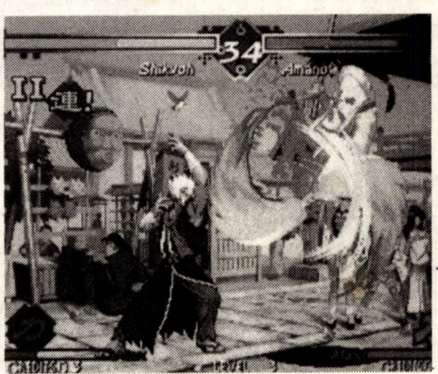
紫镜对那男人说的话只是付之一笑。

必杀技	
秃鹫	↓↙←+AorB
回转肝抉	→↓↘+AorB
斩肉镰鼬	←↙↓↘→+AorB
斩肉大鋏	空中↓↙←+B
无慈悲刺	接近→↘↓↙←+C
超奥义	
迷凶死衰·狂喜	↓↘→↓↘→+AB
潜在奥义	
迷凶死衰·凶饥	↓↘→↓↘→+B









~忍术~

斩铁



斩铁是位有着超级技能的忍者。但是，自己的流派是否属于强极，一直是他的烦恼，同时他也在寻找自身的弱点。另一方面他感到“最强的自己有着最弱的一面”为此，他矛盾重重，为了从这种痛苦当中解脱出来，他需要不停地战斗来证实自己的强大。

我们应该注意的是，他怀有各种忍者的武艺。

故 事

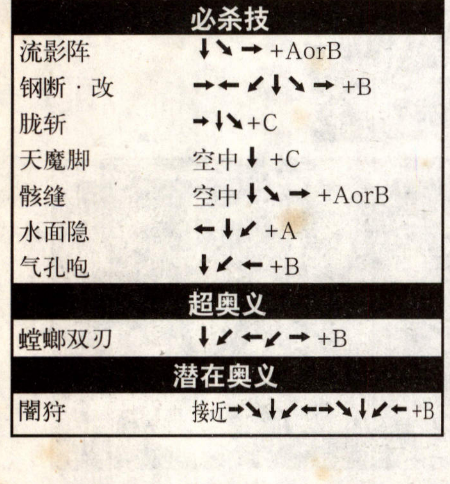
“这个世上没有战胜愚者的胜利者，也绝对不允许有”。一个黑暗中的影子说道。落在脚边的是一俱男尸。这个把愚蠢当成强大，并以此成名的剑士，在斩铁的刀下不堪一击地倒毙了。

从两把小刀上滴落着鲜血。

“虽说如此，但这还不是最强的证据”。这个剑士的功力丝毫不能证明他的强大，而只能算作“虐杀”。

“哪儿都找不到真正强大的对手吗?”斩铁，他是历史舞台幕后战斗过的忍者。在动乱当中许许多多的对手尽在消失，等他回过神来时，只剩下他一个人了。斩铁的心底深处有一个小小的疑问：“我是最强的嘛?”

某一天，传闻有人看见了“魔人”。斩铁确信，只要打倒那个“魔人”，就可确立他的最强地位，于是，他开始寻找那个“魔人”。



必杀技	
流影阵	↓↘→+AorB
钢断·改	→←↙↓↘→+B
胧斩	→↓↘+C
天魔脚	空中↓+C
骸缝	空中↓↘→+AorB
水面隐	←↓↙+A
气孔咆	↓↙←+B
超奥义	
螳螂双刃	↓↙←↙→+B
潜在奥义	
闇狩	接近→↘↓↙←→↘↓↙←+B



~活杀逸刀流~

御名方守矢



深切地感受到，对自己的不成熟应负有责任，背负着杀害师傅的罪名。

他常穿着类似长大衣似的和服，外表酷毙了。因为他属于我行我素的性格，因此所戴饰物有一些是西洋式的。是帅哥一级的人物噢！

故 事

没落士族的后裔守矢，被认为有剑术的天才，而同枫和雪一起被同一个师傅收徒。守矢的剑术才能在以后的数年后，达到了超越师傅的境界。

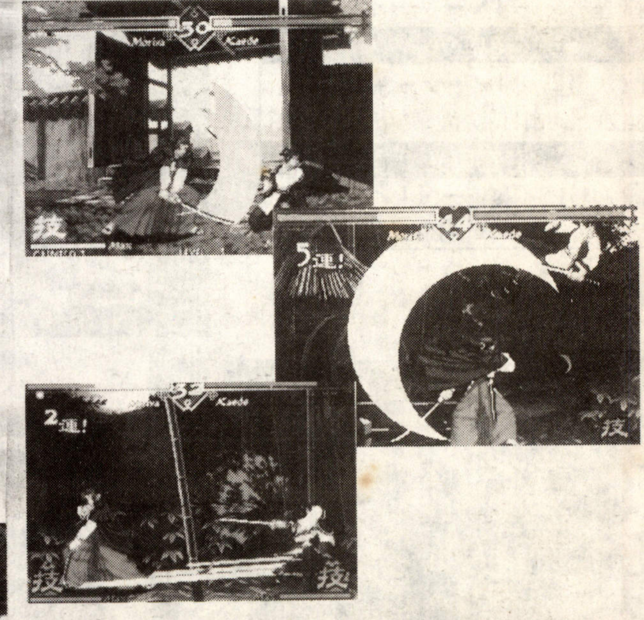
守矢对教他祖传剑术的师傅，从心底怀着尊敬。但是，在他17岁的某一天，这一切被一个男人彻底打碎了。那个男人，身着异国情调的服装，有一双冷冰冰的眼睛。

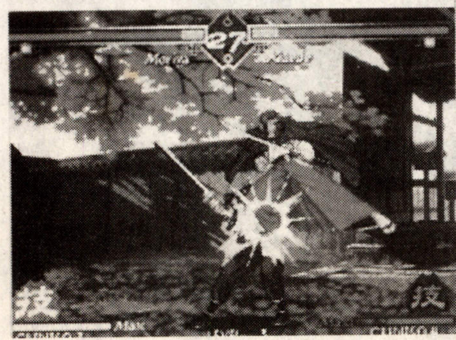
真正是一瞬间发生的事，守矢出的一招已经太晚了，在他渐渐淡薄的意识中，他只看到那个男人伸着脖子踉跄的样子。几分钟后，待他回过神来，在守矢的面前呈现的是师傅渐渐变冷的身体正在倒下去。

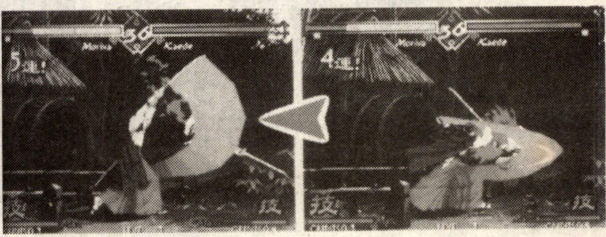
不成熟的自己没能保住师傅的性命，使他背负着极大的自责，他什么都没有说就离开了道场。

从那以后经历了五年…。守矢一边苦练一身精湛的剑法，一边牢记师傅的仇，为雪此恨，他一直寻找着那个神秘男子的下落。

必杀技	
逸刀·胧·上段	↓↙←+A
逸刀·胧·中段	↓↙←+B
逸刀·胧·下段	↓↙←+C
逸刀·胧CANCEL	"逸刀·胧"中D
逸刀·新月	→↓↘+A
逸刀·新月·里	→↓↘+B
逸刀·月影	↓↘→+AorB
逸刀·步月	←↙↓+AorBorC
超奥义	
活杀·十六夜月华	→←↙↓↘→+AB
潜在奥义	
活杀·乱雪月花	→←↙↓↘→+B







～我流～

神崎十三



短短的头发，长长的鬓角形成了十三的特征。尽管平时他总显得心不在焉，一旦需要时，他是可被信赖的人，他还有丑角的表演才能。

现在对于他的过去谁都不知道，但他与玄武翁有着往来。大概他与守护神有着某种关联吧。

故 事

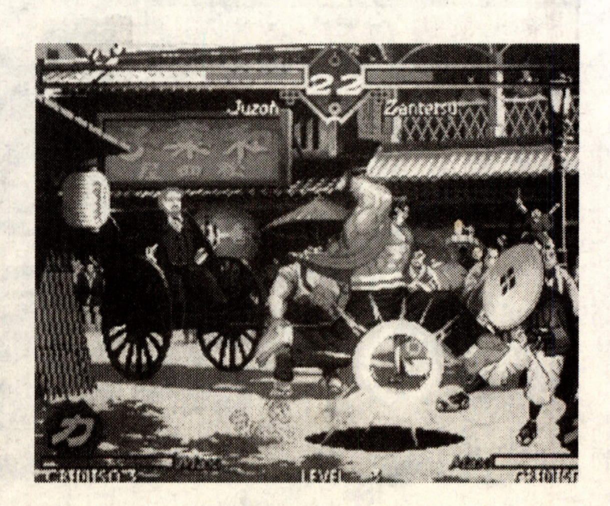
在就任居候的自宅中过着悠哉日子而显得懒散的十三，听到有“嗒啦、嗒啦”的脚步声，刚想看个究竟，突然有人从背后拍他的脑袋。“你干什么呢?”他回头看时，明子正抱着双肩看着他，一边自己念叨着“去调查地狱之门，出发，快点作准备呀，不快点儿的话不带你去了，要去横滨，江户”。说完就竟自离去了。她的脚步声消失的数秒钟后，十三象刚回过神似地站了起来。自言自语“原来要调查地狱之门呀，这可不是个轻松的差事。”

从明子那惊慌的神态中，十三已预感到前程的艰险。

必杀技	
激震	↓→↘+AorB
轰弹冲	AorBorCorD（2秒以上）
富岳	接近→↘↓↙←+B
金刚重坠	↓↘→+AorB
超奥义	
刮目·大激恸	↓↙←↙→+AB
（追加技）	“刮目·大激恸”中↓↘→+B
潜在奥义	
刮目·超激恸	接近→↘↓↙←→↘↓↙←+B







～我流喧哗矢仓～

天野漂



穿着点缀着樱花图案的和服，扛一把长长的，运用自如的木刀，上端挂着一个印有“と金”字样的烟包，嘴里叼着牙签的这付样子，真有点象个不着调儿的人呢。虽然说不上很帅，但也还有着浪漫的味道。

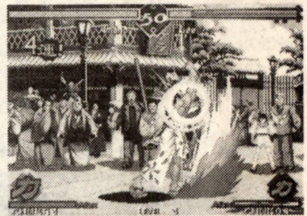
看他的外表就可知道，天野是个从心里就风流的男人。他不光有那飘飘的令人难以捉摸的打扮，还过着有酒、有女人、打架的三昧生活。他认为即使在这个动乱的时代，也还是要有风流生活的必要，为此羡慕他的人还不少呢！

故　事

从休息间的“雪待”的窗户中伸出脑袋，天野少见地叹着气。一个陪酒女不可思议地问：“最近你是怎么了?”天野回答道：“看看，这神木万年樱正在凋落着呢……，怎么觉得有不懂风情的混小子们正在哪作恶呢。”说着，天野站了起来，那个陪酒女又问：“你这是去哪儿呀?”天野回答说：“去打架。”

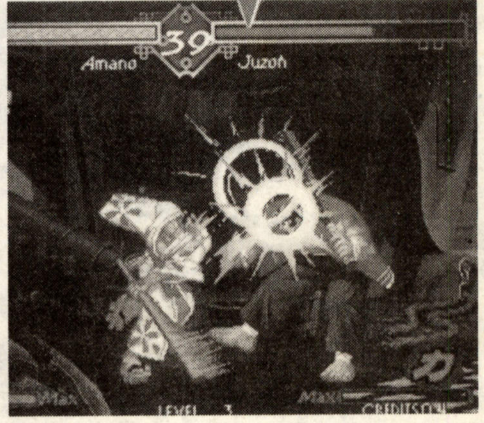
必杀技	
雀刺	→↙→ +AorB
居飞车穴熊“九手诘”	连按 A 键
必至	→↘↓↙← +B
高飞车	→↘↓↙← +C
桂马之高上	→↓↘ +C · C
超奥义	
盘上此之一手“金”	→↘↓↙←→↘↓↙← +AB
潜在奥义	
盘上此之一手“角行”	→↘↓↙←→↘↓↙← +A
盘上此之一手“飞车”	→↘↓↙←→↘↓↙← +B





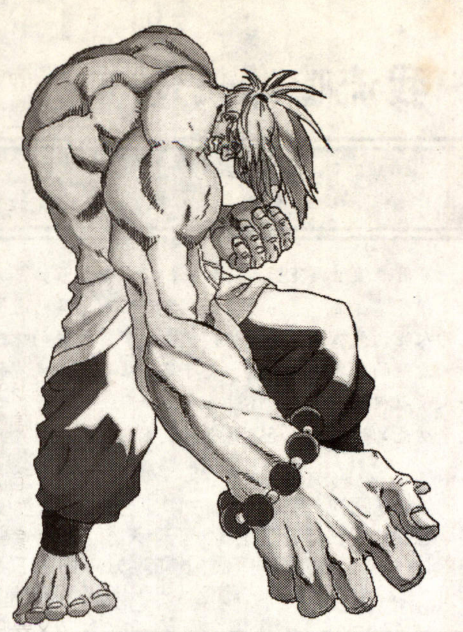






~坏腕·白虎之爪~

直卫示源



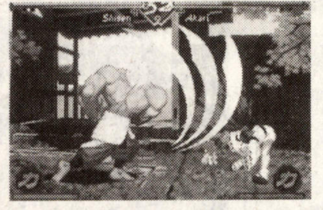
由于朋友的背叛，被封闭了10年，失去人心变成了鬼的直卫示源。他的身体面貌已变得不象他的名字那般让人羡慕了。就是这个示源，身高2米，大概看上去是个超级怪物了。

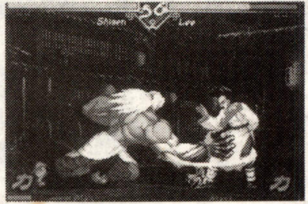
故 事

直卫示源原本是个诚实而认真的人，有着无双豪杰的强健，是继玄武翁之后的守卫御使，保卫着白虎座。但是，被作为朋友的朱雀的守护神设计而封闭起来。从此以后的十年的某一天，示源的周围发生了强烈的振荡，他感觉到10年来的封闭正在被解除，在这10年间他的手指都没能动一动，现在他静静地直立起来。他的身体比10年前高大了一倍，肌肉紧绷绷，相貌狂野，在激烈的痛楚和愤怒中失去了理智。

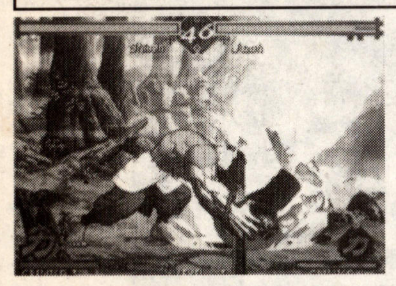
对他来说剩下的只有复仇，他的头脑中只有仇人的名字，他迈出的第一步，使大地发生了震撼。

必杀技	
白虎爪	↓↙←+AorB
烈咆吼	→↓↘+A（连按）
绝咆吼	→↓↘+B
翡翠碎	←↙↓↘→+C
金刚碎	接近→↘↓↙←→+C
超奥义	
因果报应	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB
潜在奥义	
不具戴天	→↘↓↙←→↘↓↙←+B













~活心长枪流~



有着外国人一样的白皮肤，苗条身材的雪。不管是外表，还是名字都给人以很酷的感觉的她，为救自己爱慕的守矢而踏上征途，她也有着很温柔的一面。

她对枪法和活用身手有着超常的优势。

故　事

在雪很小的时候，因为天灾使她痛失双亲，与枫和守矢一起被同一师傅领养。因为被人歧视，她有着强烈的自卑感，所以格外信赖不歧视她的枫和守矢，并且从羡慕渐渐也开始修炼剑法。

比他两人的腕力薄弱的雪，从师傅那儿学习了枪法，并利用长枪的优势弥补了力气小的不足。

他们在一起切磋技艺，有时她象姐姐，有时又象一个独立的女性而存在，对她来说，那些日子是那么幸福。

但是那次事件使三个人各分东西，并且一过就是五年。

雪信赖着枫和守矢，一边她要制止枫，一边又要挽救她喜爱的守矢，更想知道事件的真相，于是她拿着师傅的枪，追踪着那两个人。

必杀技	
冰刃	↓↘→+AorB
霜华	→↓↘+AorB
瞬雪斩	↓↙←+AorB
冰镜	←↙↓↘→+C
垂斩	接近→↘↓↙←+C
超奥义	
雪风卷	↓↙←↙→+AB
潜在奥义	
真·雪风卷	↓↘←↙→+B

~天然理心流　隼~

鹫家庆一郎

是“新撰组”秘密行动队副队长领导下的队员之一，负责搜查“地狱门”的鹫家庆一郎。他的信念是，被泰平盛世所遗忘的“侍”的美学。表面很酷的鹫家，实际上他是个用自己的剑开辟生活之路的人，并发誓永远保持忠义之心，他还是个热心的人呢。

故　事

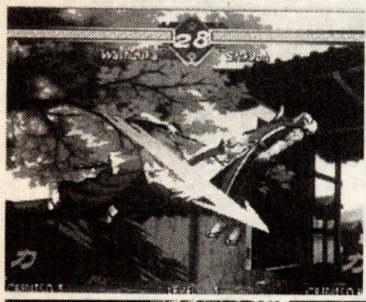
刚执行完一个秘密行动，无所事事地回到驻地的鹫家，又接到了新的命令。

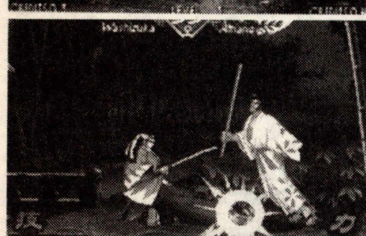
因为使幕藩体制发生混乱的原因，似乎与那个被称作“地狱之门”的地方有着深切的关系。因此，需要找到“地狱之门”，并且进行调查。

鹫家接到命令后，一刻都不耽搁地踏上了搜查的旅途。

必杀技	
疾空杀	←蓄→ +AorB
虚空杀	↓蓄↑ +AorB
狼牙	←蓄→ +C
俊杀	↓↘← +AorB
超奥义	
真·狼牙	↓↙←↙→ +AB
潜在奥义	
最终·狼牙	↓↙←↙→ +B











～飞影拳～

李烈火



烈火有强烈的正义感，决不允许邪恶的存在。是个有情有义的好青年。他主要追随北派少林拳，使用"飞影拳"，他用的武器是在大陆特殊制造的。

真想快一点看看他用的是什么样的战斗方法呢。

故事

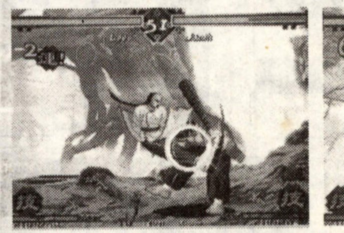
李烈火的本名叫"李成龙"，在中国的嵩山少林寺学习的武术，当了一名长老身旁的卫士，跟随长老学习人世间的"无常"学。

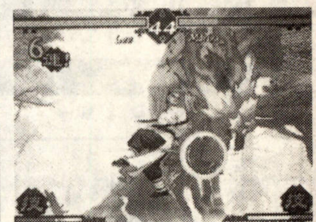
在他努力修行的一天夜里，突然看见一颗深红色的凶星从东边的天角落下去了，他惊慌地跑去向长老汇报了情况，然而他从长老的通灵玉上看到的是从日本源起的灾难，正在向大陆，不久将向全世界蔓延，这个世界将会变得黑暗无比。

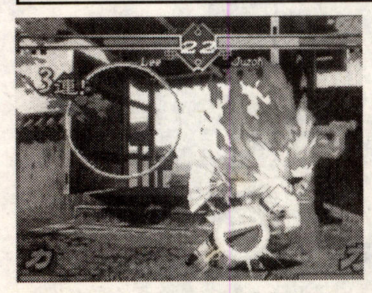
为了不让世界变得黑暗，"成龙"——烈火向武士道国家出发了。

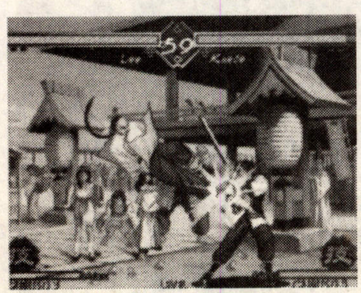
必杀技	
龙棍旋	↓↙←+C(可连输三次)
炎扇翔	→↘↓+B
炎龙摆尾	→↘↓↙←+AorB
无影脚	空中↓+C
霞	A+B
火影	"霞"中 AorBorC
超奥义	
奥义·炎龙缠身	↓↙←↙→+AB
潜在奥义	
秘奥义·苍天无影脚	↓↙←↙→+B

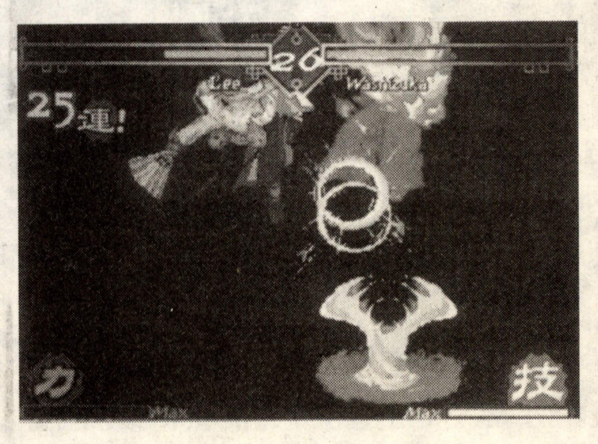






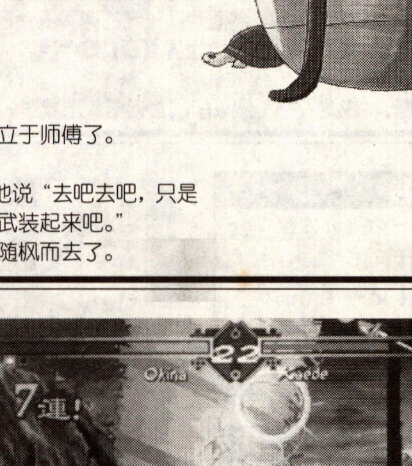






~真心流一之太刀~

玄武翁



喜爱钓鱼，并且常拿着大如身体的鱼篓的玄武翁。看上去虽然只是个普通的老爷爷，但是他曾击败过243个强敌，真是个叫人惊叹不已的剑豪。

故 事

玄武翁曾被称为“斗将朴然”，刚刚迎来老年的时候，曾是击败过243个强敌的剑豪。不久，便修成了剑术中超级的“仏舍刀”，并完成了“真心流”的修行，他凭着他的修行和技法成了“玄武”座的守护神，辅佐和教育就任那些要职的男人们，并以钓鱼为乐趣。

但是他注意到“朱雀”的守护神，为了打开地狱之门，想要排除其他的守护神，于是他为了逃脱魔掌，暂时隐蔽在下界。

在两年前的某一天，翁的处所闯来了一位少年。

这个少年名叫枫。

翁把所有的剑法全部教给了枫。

枫飞速的进步使人目瞪口呆，不久他似乎可以独立于师傅了。

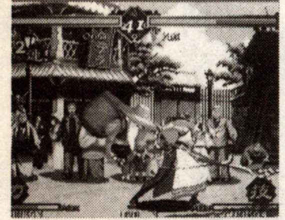
某一天，枫终于怀着心事悄悄离开了师傅。

但是，翁根本不是不知道他的离去，他自言自语地说“去吧去吧，只是不能让那孩子迷失了方向，我应该跟着保护他，快快武装起来吧。”

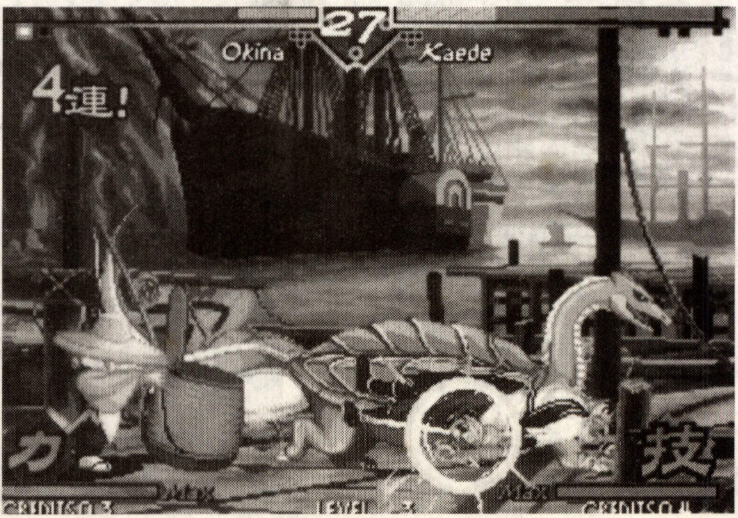
他说着，从仓库中取来了用顺了手的刀，飘然追随枫而去了。

必杀技	
龟笼	↓↘→+AorBorC
龟舞・地	→↘↓↙←+AorB
龟舞・天	→↘↓↙←+C
钓果大良	→↓↘+AorBorC
无功用	↓↓+C
超奥义	
玄武之咆哮	→←↙↓↘→+AB
潜在奥义	
玄武之怒	→←↙↓↘→+B





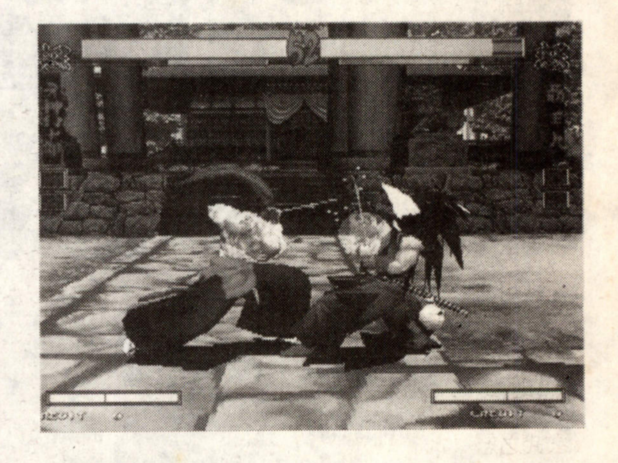






机种：ARC　出品：SNK　发售日：1997 年 12 月

基本操作



从按键操作转变为控制杆操作的防御功能，和至今为止的“侍魂”系列一样，如果角色面向右侧时，把控制杆拉向左侧进行防御。

关于各键的使用，我们将进行以下说明：

A 键：弱攻击。虽说攻击力较低，但速度快，在空当小的情况下使用得较多。

B 键：强攻击。攻击力较高，用于空当较大时的攻击。

C 键：投。与控制杆配合使用，可以完成投技。

D 键：特殊移动。通过与控制杆配合使用，能够完成跳跃。

怒值

当自己受伤或自己的攻击（包含必杀技）被敌人成功防御时，和以前的系统一样并没有变化。受伤时的增加量与受到的攻击成正比。

进入怒 MAX 状态的条件也没发生变化。



当进入怒 MAX 状态时，全部的攻击力将会升级，一部分必杀技的性能发生变化，象“怒必杀技”输入专用的指令可发生“秘奥义”，当愤值进入 MAX 状态时，同时按 ABC 键，可发动“怒爆发”，以上这些行动可随意选择。

“怒必杀技”，虽说技的不同，使用时的效果也有所不同，但哪一个必杀技都将会升级。

使用“秘奥义”时，通过出招，怒 MAX 进行倒计时，击中后，数字显示变为 0。

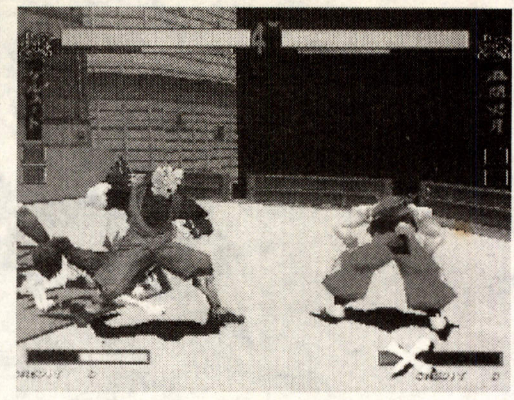
使用“怒爆发”时，当把它发动后“怒”字将变成“爆発タイマー ”。这时，根据残留的生命值多少，开始进行爆发时间的计数，残留的量越少，离爆发的时间就越长。在爆发中与怒 MAX 进入同样状态。当使用“秘奥义”时将消耗爆发时间，就是击中了对手，只要还有时间，爆发状态就将

持续下去。

在爆发中，体力值会变成通常的MAX状态，就是进行消耗体力值的动作，体力值也不会被减少。

当你同时按BCD键时，可发动“一闪”。但是，只要发动了一闪，那一瞬间就要消耗所有怒爆发的时间，使怒爆发状态终止。

体力值



怒爆发持续状态中，通常会进入“连斩”状态（详见后述），这个状态叫作“怒爆发连斩攻击”。

随着追加了爆发连斩攻击以前介绍过的连斩攻击就不再出现了。

体力值可通过玩家的操作，通常可以反复进行增减。在基本动作中（移动步法和走动等），体力值可一点点恢复。当通常攻击扑空（只限于被防御时），进入连斩状态下，开始逃跑时，体力值都会不断减少下去。当体力值变为0时，会变得气短而出现空当。

当体力值比槽中的区分线还要少时，体力值从黄色变为红色，而当红色时，连斩攻击发动和破防术必杀技将不能使用 。

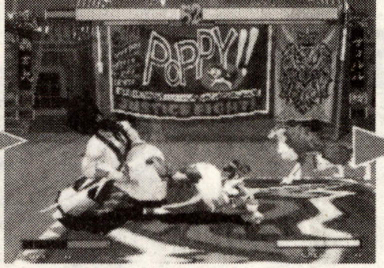
破防术必杀技

在有效防御了对手攻击之后，再马上输入破防术必杀技指令后，能解除防御僵硬状态，从而使用必杀技是这个系统的特点。体力值在一定量时（标尺为黄色），就可以使用。而使用体力值便会有所消耗。而避开破防术这些就不存在了。

破防术必杀技可以使用所有的必杀技。在怒MAX状态下（怒爆发中）还可以使用秘奥义呢!



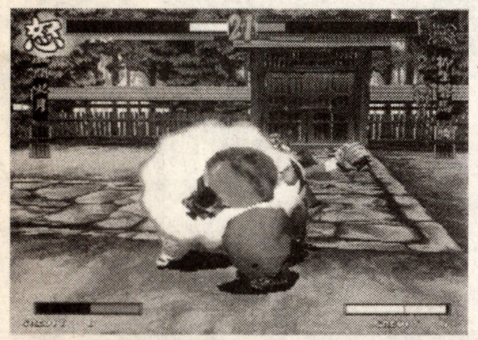
在有效防御了对手的出招之后，输入了必杀技的指令时……



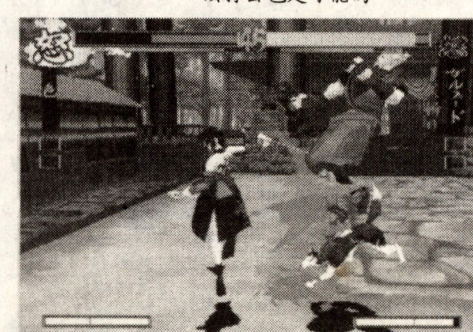
解除了防御僵硬状态，突然发动起必杀技，厉害!



攻击后，给正处于僵硬状态的对手以打击也是可能的



连秘奥义都可以用 这是火月的大炎上



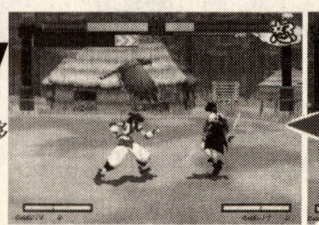
其他角色的必杀技也可以有多种命中方式

侍魂配合系统（连斩）

当体力值为黄色时，同时按下CD键，可发动攻击，进入连斩状态模式。

突入

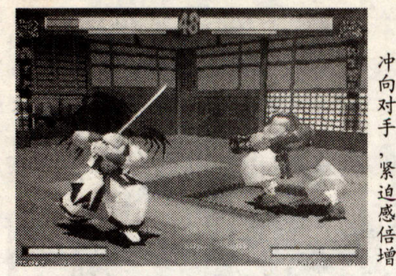
突入。朝对手方向进行移动，根据移动的方向不同，移动速度和体力值的消耗量发生变化。



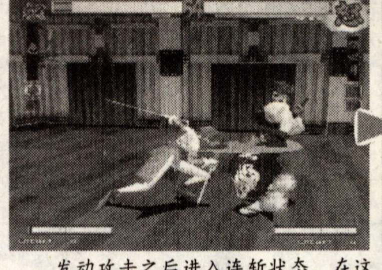
娜可露露的怒爆发！残留时间变得一目了然。



当怒爆发的一瞬间，色彩飞迸，是否有攻击判定呢？



冲向对手，紧迫感倍增



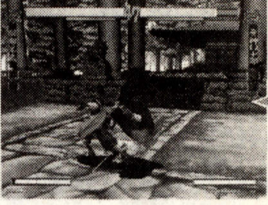
发动攻击之后进入连斩状态。在这之后追加的输入是……

象这样，被击中后的反击和防御会是什么样的，我们还不知道

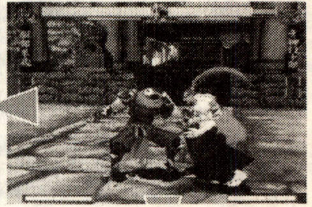
投技

对站立状态的对手非常有效，当按住C按键抓住对手之后（基本投），可选择甩开或掀翻在地。顺便说一下，因为投中的抓住对手这个动作需要花费一定时间，被对手攻击的情况也会发生。

在通常的情况下，甩开之后，又加进了追击。追击可根据使用的技不同，甚至比掀翻在地给予对手的伤害还要巨大。



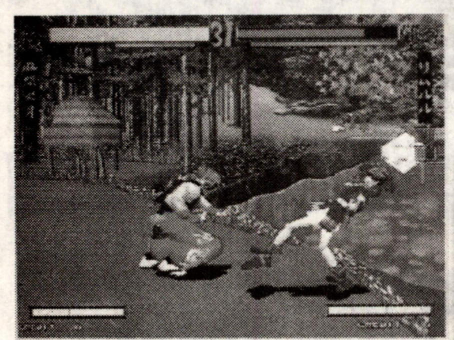
按C键可抓住对手。在这之后有两个可以选择的对策



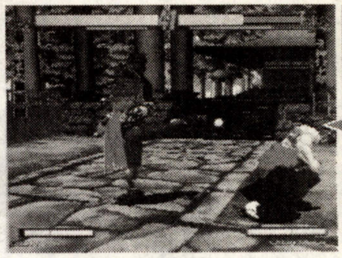
掀翻在地虽然用起来有安定感，但伤害较小

撞壁追击

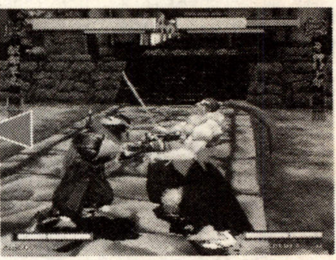
当对手位于有障碍物的打斗现场边缘时，毫不退却地将其撞在障碍物上，使其站立不稳，因为踉跄当中会失去防御能力，我们可以乘胜追击将对手制服。



虽说没有障碍物，但因对手已变成站立不稳的样子，就可以乘胜追击了



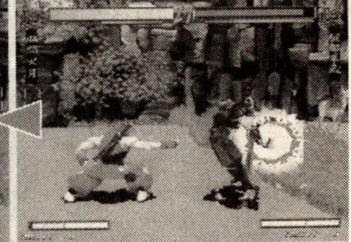
追击时可给对手以巨大伤害



甩开虽然不能给对手的伤害，但可以将对手的势头破坏掉，所以……



在踉跄中再被追击的话，如果情形不妙会发生惨事

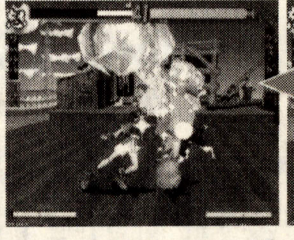


靠近墙壁时是相当危险的，攻击时如果被击中可能站立不稳

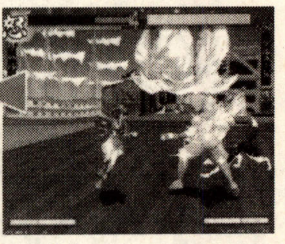
怒必杀技

怒MAX状态下（怒爆发中），有一部分必杀技的性能产生变化，与“天草降临”有异曲同工之处。

对应必杀技，是一个角色只能使用一个必杀技，但也有区分为使用修罗和罗刹。最主要的是能变成多段命中，其中还能使用追击技（变得容易实现）。



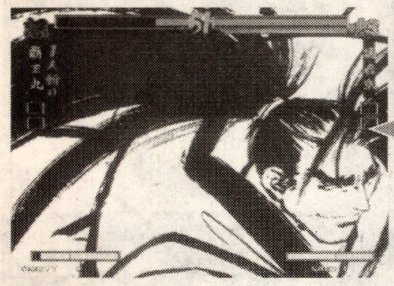
有相当充实的时间使用追击，搞定对手



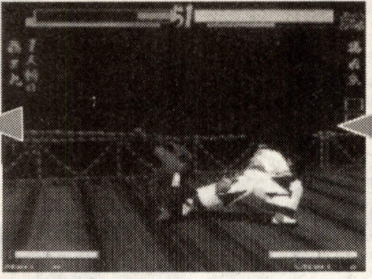
莉姆露露的冰之花连斩，可连续飞出冰花

一闪

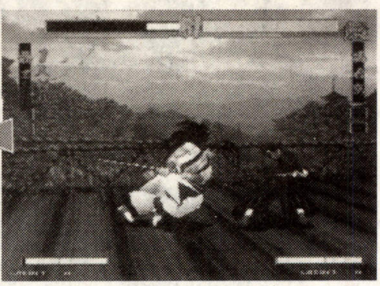
怒爆发后可以使用的一闪，是速度很快的中段判定的突进技。威力空前巨大，如果完成顺利，可以看到独特的演出效果。



显示角色的画像



命中之后，当空越到对手的后面时……

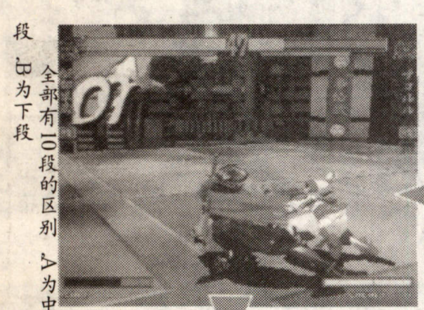


一闪是与“天草降临”一样高速的突进技。判定属于中段

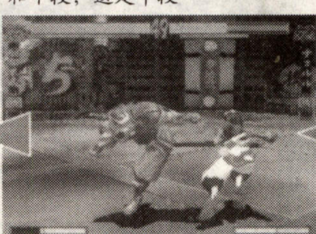
连斩攻击

按C+D键之后，再连续按A或B键可进行最多高达12次的连斩动作，从A键的连续攻击到B键的连续攻击（还可以从B到A）可随意移动，而它们的分歧点在于2击、6击、10击，各个重点可用A键路径和B键路径进行选择。是C+D→A×4、B×4→A×4、B×4→A×3、B×3这样的流程。

6击和10击，A键为中段，B键为下段，可二者选一进行使用，只是这里还可以用不连续攻击的招术，但如果被对手识破，他会使出防御招术（以后的攻击不能进行）。

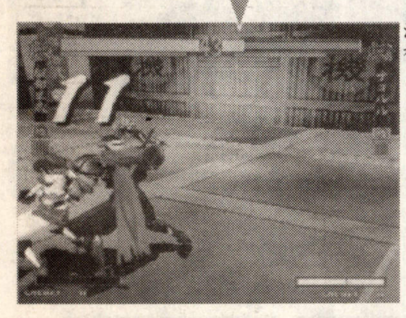


全部有10段的区别，A为中段，B为下段

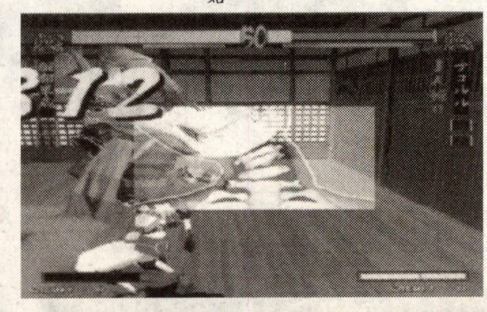


A×4orB×4之后，分为中段和下段，这是中段

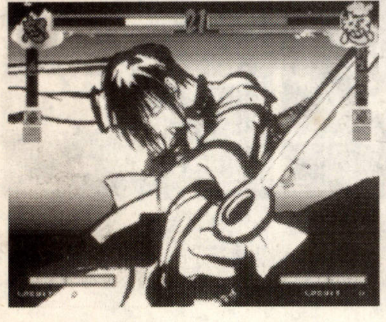
连斩攻击用C+D的发动攻击作为开始……

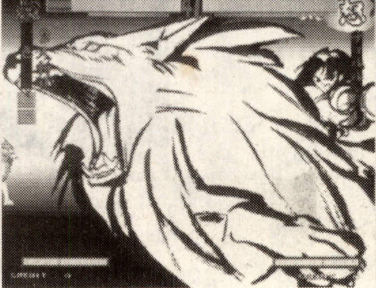


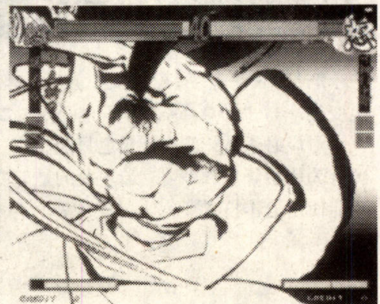
在第12击时，以那个角色特有的技来结束战斗，这是基本流程



角色不同可分为用修罗和罗刹来完成不同的绝技







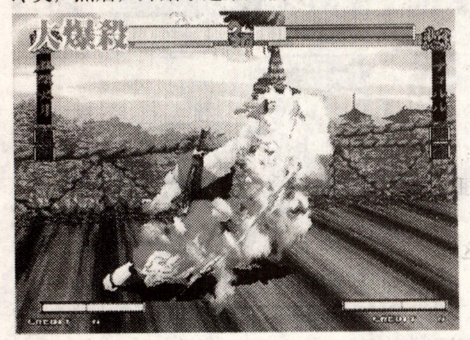
本该被抹杀的人偶师眼中放射出寒光

风间苍月



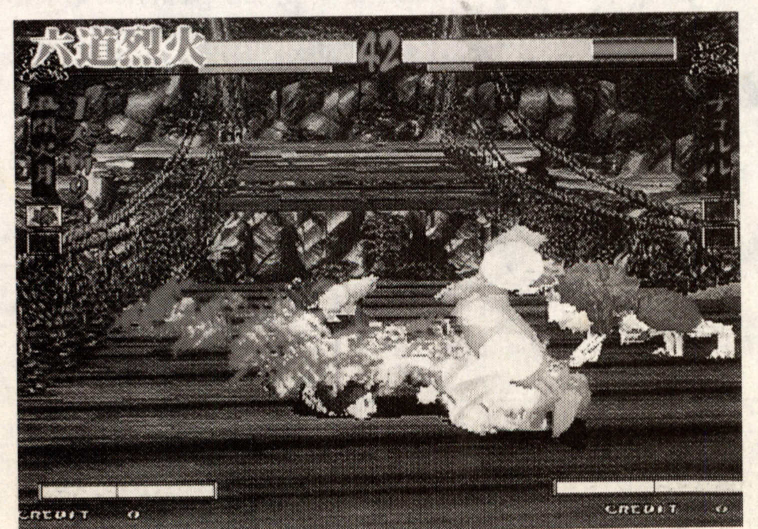
冷静沉着的杀手

某日，突然被首领招唤回来的苍月，被命令去杀某人。虽然苍月默默地点头算是领命，但对于首领那不寻常的表情，苍月似乎悟到了什么，于是他单独进行了暗查。结果，原来那人正是那个神秘的人偶师……。他的脸浮现出冰一样的冷笑，然后，开始了追杀人偶师的旅程。



修罗	
必杀技	
浮月	↓↘ → +AorB
月光	→↓↘ +AorB
月隐	↓↙ ← +AorBorC
死月	空中↓↙ ← +C
召还	←↓↙ +A
水华咲	受伤中 AB
秘奥义	
月升　水柱波	怒 MAX 时→↘↓↙← +AB

罗刹	
必杀技	
月轮波	↓↘ → +AorB（空中可）
莲华水舞	(NORMAL时) →↓↘ +A · B · →↓↘ +B (觉醒时) →↓↘+A · B · B · B · →B→ · ↓↘ +AB
死月	空中↓↙ ← +C
水神觉醒	↓ ↓ +AB
秘奥义	
月升　水柱波	怒 MAX 时→↘↓↙← +AB





抛开幸福的生活，去寻找日夜思念的养父

风间火月

燃烧吧，究极的忍者！

从魔城救出妹妹的火月，与妹妹叶月一起，幸福地生活着。就在这个时候从街上听到了关于神秘人偶师的传闻，想起了下落不明的养父。带着密令前去探听情况的养父，自从最后告知遭遇了神秘的人偶师之后，便从此不见踪影，火月也踏上了寻找人偶师的旅途。

修罗	
必杀技	
不动击	↓↘→+AorB
大爆杀	→↓↘+AorB
炎返	受伤中 AB
火炎击	←↓↙+B
灾炎	←↓↙+A
秘奥义	
大炎上	怒 MAX时→↘↓↙←+AB

罗刹	
必杀技	
不动击	↓↘→+AorB
炎灭	↓↙←+AorB
火炎击	←↓↙+B
六道列火	(NORMAL时)→↓↘+A·B·→↓↘+B
	(觉醒时)→↓↘+A·B·B·→↓↘+B·→↓ +AB· ↓↓+AB
邪神觉醒	↓↓+AB
秘奥义	
大炎上	怒 MAX时→↘↓↙←+AB

为了保护大自然，他接替了姐姐的责任

莉姆露露

多情的十五岁

曾经在卡姆依库丹修行的莉姆露露。能早早感受到大自然的细微的变化，如果再这样下去，大自然就会污染严重，莉姆露露感到自己责任重大，于是勇敢地把责任担在了自己肩上。

修罗	
必杀技	
柑之温	↓+C
冷冻弓	↓↘→+A (+A)
吹雪之枪	→↓↘+B
冰之花	→↘↓↙←+C
冷冻步	↓↘→+B
冰之岩	跳跃中↓↓+A
守之冰	受伤中 AB
秘奥义	
冷冻神之刀	怒 MAX时↓↘→+AB

罗刹	
必杀技	
柑之温	↓+C
冷冻神之露	前冲中 AB
冷冻弓	↓↘→+A
冰之泉	↓↙←+A
神之镜	↓↘→+B
冷冻力	跳跃中↓↓+A
冰之岩	↓↓+AB
秘奥义	
冷冻神之刀	怒 MAX时↓↘→+AB

放浪于全国的刚硬剑士，被神秘少女追踪

霸王丸

动荡的刚强之魂

因为是修行武士，他放浪于全国。霸王丸被神秘的少女执着地追逐着。怎么也没想到，不以自己的意志为转移，被隐藏在黑暗中的人所算计。

修罗	
必杀技	
弧月斩	→↓↘ +B
旋风裂斩	↓↘ → +B
烈震斩	←↓↙ +AorB
打落	← +AB
辻风	↓↘ → +AB
秘奥义	
天霸风神斩	怒 MAX 时←→ ↘ ↓ +AB

罗刹	
必杀技	
弧月斩	→↓↘ +B
刚破	→↓↘ +A
旋风波	↓↘ → +A
酒瓶打	↓↙← +A
连环刚破	对手被酒瓶伤到状态↓↙ ← +A
秘奥义	
天霸风神斩	怒 MAX 时←→ ↘ ↓ +AB

从沉睡中觉醒的巫女，最终将战胜最凶的魔鬼

娜可露露

热爱着包罗万象的大自然的巫女

在大自然伟大的呼吸中沉睡着的娜可露露。然而，属于她的战斗并没有完结，最凶的魔鬼还没有完结，现在她终于出征了。

修罗	
必杀技	
神之轮舞	←↓↙ +AorB
乘风之秤	→↓↘ +C
胜利之刃	←↙↓ +A
风之刃	←↙↓ +B
鹰捕	↓↘ → +A
鹰掴	↓↘ → +B
秘奥义	
自然色鹰之轮舞	怒 MAX 时↓↘ → +AB

罗刹	
必杀技	
神之轮舞	←↓↙ +AorB
乘风之秤	→↓↘ +C
胜利之刃	←↙ ↓ +A
风之刃	←↙ ↓ +B
神之牙	↓↘ → +A
流转胸击刃	↓↘ → +C
秘奥义	
自然色神之牙	怒 MAX 时↓↘ → +AB

威胁着和平的东西，要用正义感去解决

加尔福特

正义的闪光

外表象是恢复了和平的世界，但是，恶魔的侵食并没有终止。正义的美国忍者——加尔福特德变成了正义闪光，勇敢地向恶势力挑战。

修罗	
必杀技	
REPLICA ATTACK	→↘↓↙←+AorB
SHADOW COPY	→←↙↓↘→+AorB
RUSH DOG	↓↘→+A
MACHINE GUN DOG	↓↘→+B
REPLICA DOG	↓↙←+A
OVER HEAD CRUSH	↓↙←+B
STRIKE DOG	↓↘→+C
秘奥义	
MSD 怒MAX时	↓↘→+AB

罗刹	
必杀技	
REPLICA ATTACK	→↘↓↙←+AorB
SHADOW COPY	→←↙↓↘→+AorB
PLASMA BLADE	↓↘→+A
PLASMA BREAK	↓↘→+B
PLASMA FACK	↓↓+BC
STRIKE HEADS	→↓↘+B
LIGHTING SLASH	↓↘→+C
秘奥义	
LST	怒MAX时↓↘→+AB

为了爱人的幸福，可以舍弃这生命

桔右京

梦幻般的闪光

终于喜结良缘了。圭是他挚爱的人。橘右京一边从心底里祝愿爱人的幸福，一边继续过着漂泊的日子，有一天风送来了坏消息：妊娠中的圭腹中的胎儿突然之间消失了。听到这个消息，病魔缠身的橘右京，驱策自己的身体，踏上归程。

修罗		
必杀技		
秘剑	细雪	↓↙←+A
非剑	细雪	↓↙←+D
秘剑	燕返	空中↓↘→+B
秘剑	天风	→↘↓↙←+A
秘剑	霜风	→↘↓↙←+B
秘剑	天霜之构	→↘↓↙←+C
秘剑	胧刀	↓↘→+B
秘奥义		
飞燕十刃		怒MAX时←→↘↓+AB

罗刹		
必杀技		
秘剑	细雪	↓↙←+A
非剑	细雪	↓↙←+D
秘剑	燕返	空中↓↘→+B
云雀		↓↙←+B
卷云	甲型	←+BC
卷云	乙型	↙+BC
卷云	丙型	↓+BC
秘奥义		
飞燕十刃		怒MAX时←→↘↓+AB

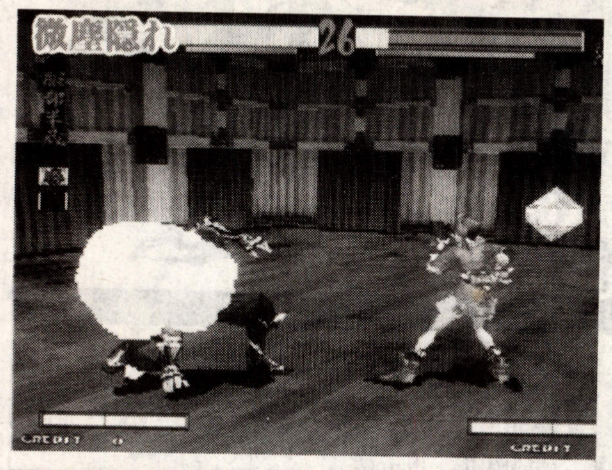
为了切断频频发生的怪事件背后的根源

服部半藏

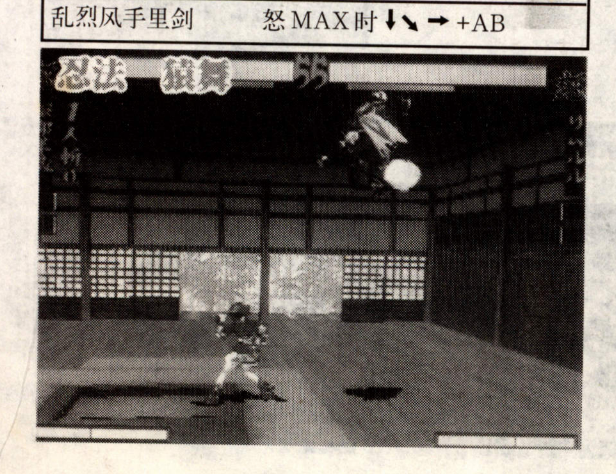
伊贺中最强的忍者

正在抓紧调查各地胎儿消失事件的半藏，手中又接到了关于藩主怪异行为的真正原因的密信，在调查过程中，终于意识到两个事件背后，都与神秘的人偶师有关，半藏为弄清和解决异变而出发了。

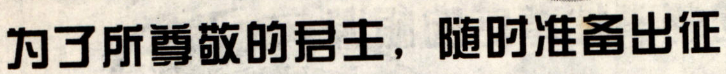




修罗	
必杀技	
烈风手里剑	↓↘→+A（空中可）
忍法　影分身	→←↙↓↘→+AorB
忍法　爆炎龙	↓↙←+A
忍法　空蝉　天舞	→↘↓↙←+A
忍法　空蝉　地斩	→↘↓↙←+B
空蝉　爆炎微尘隐	→↓↘+B
空蝉　爆炎阵	↓↙←+C
忍法　影舞	↓↓+BC
秘奥义	
乱烈风手里剑	怒MAX时↓↘→+AB



罗刹	
必杀技	
烈风手里剑	↓↘→+A（空中可）
忍法　影分身	→←↙↓↘→+AorB
忍法　静音	↓↓+A
忍法　猿舞	←↓↙+AorBorCorD
忍法　爆韵	受伤中BC
鵙落	→↓↘+C（空中可）
罚	←↙↓↘→+C
雷	→↘↓↙←+C
碎	←+C
麟	对手下蹲状态时↓+C
雹	对手下蹲状态时↓↘→+C
犇	"下段当身"中BC、A、D
胤	击中对手时→→+C
霞	击中对手时↗+C
冥	对手倒下时↘+C
狱	对手倒下时↙+C
上段当身	←+BC
中段当身	↙+BC
下段当身	↓+BC
秘奥义	
真　鵙落	怒MAX时→↓↘+AB



柳生磐马

笑天豪杰

作为藩城的警备柳生磐马。他侍奉的年青君主，自从遇到人偶师后行动异常古怪，把藩城内搞得非常混乱，在此情形之下，非常喜欢柳生磐马的幼小的姬君都因此而憔悴。看到这一切，柳生磐马终于决定去追捕元凶——人偶师。然而，应该呆在城里的姬君也追随他而去。





修罗

必杀技	
铁碎丸	“玉込”后↓↘→+A
玉込	武器没有弹时↓↘→+A
里柳生流　齿止刀	←+BC
持上~放舍	→↓↘+C
持续	“持上”时按住C键
放上	↘↘+C
大外刈	→+C
巴投	↙+C
山岚	←↙↓↘→+C
里柳生流　投杀　四肢破坏固	“放上”中←↙↓↘→+C
里柳生流　投杀　粉碎大落下	“放上”中→↘↓↙←+C
里柳生流　腕打远心投	→→+C
秘奥义	
铁碎连轰丸	怒MAX时↓↘→+AB

罗刹

必杀技	
铁碎丸	“玉込”后↓↘→+A
玉込	武器没有弹时↓↘→+A
里柳生流　齿止刀	←+BC
持上~放舍	→↓↘+C
里柳生流　震狱	→→+B
里柳生流　卍压破	←↙↓↘→+B
里柳生流　天通	“逆泷”中→↓↘+B猛击
里柳生流　逆泷	↘↘+B
里柳生流　回转踊身乱舞连击	↓↙←+B
秘奥义	
风林火山	怒MAX时↓↙←+AB





为了能带走霸王丸，而在黑暗世界中出现的少女

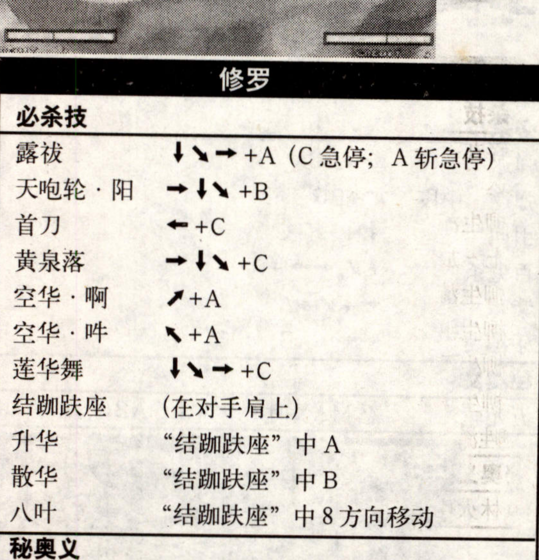
色



被剥了心的傀儡

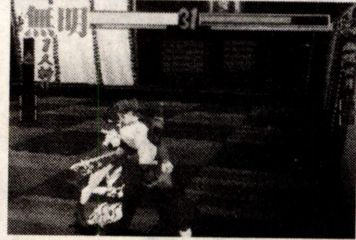
被剥了心的半阴少女“色”。她被恶教主命令去寻找半阳的男人。她从黑暗中来。不久，那个半阳的剑士出现了。他的名字叫霸王丸，为了把他带进黑暗，色追他而去。

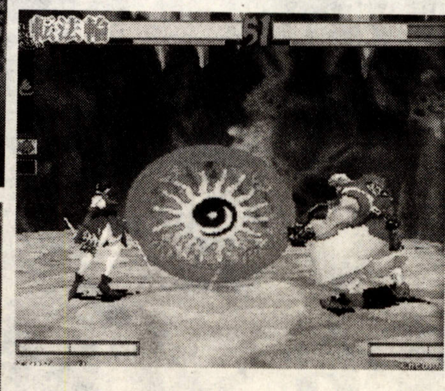


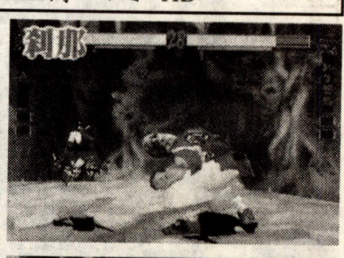


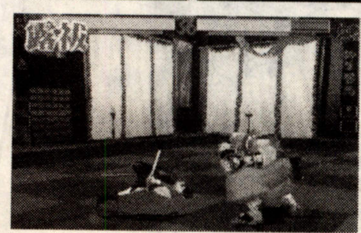
修罗	
必杀技	
露祓	↓↘→+A（C急停；A斩急停）
天咆轮·阳	→↓↘+B
首刀	←+C
黄泉落	→↓↘+C
空华·啊	↗+A
空华·吽	↖+A
莲华舞	↓↘→+C
结跏趺座	（在对手肩上）
升华	“结跏趺座”中A
散华	“结跏趺座”中B
八叶	“结跏趺座”中8方向移动
秘奥义	
天魔波旬	怒MAX时→↓↘+AB

罗刹	
罗刹	
必杀技	
沙喇	→↓↘+B
刹那	↓↙←+AorBorCorDorACorBCorADorBD
无忧华	←↓↙+C
无明	←↓↙+C
波罗夷	→↓↘+C
转法轮	↓↘→+A
色咒	↓↘→+C
空华·啊	↙+A
空华·吽	↘+A
无常	←↓↙+A
秘奥义	
涅槃	怒MAX时→↓↘+AB











为了过去的敌人，野兽要露出牙齿了

牙神幻十郎

被鲜血染红的凶剑

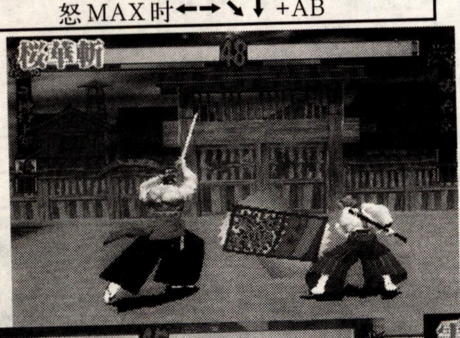
为了打败宿敌霸王丸追踪而去的幻十郎。但是，就在仅差一步就要追上时，被人从中阻拦，就在杀掉那个碍事的东西时，幻十郎的体内的野兽正在露出牙齿。

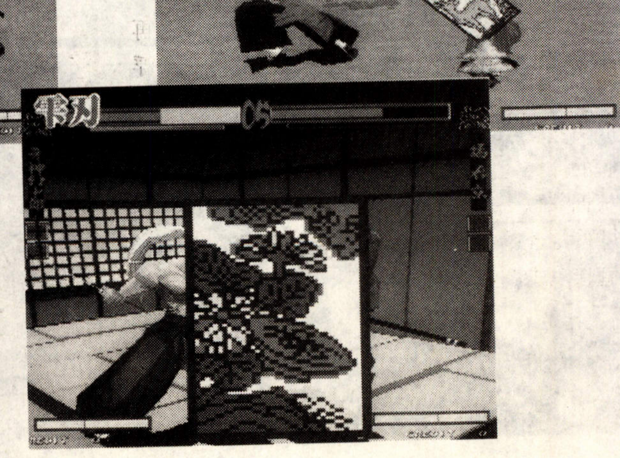


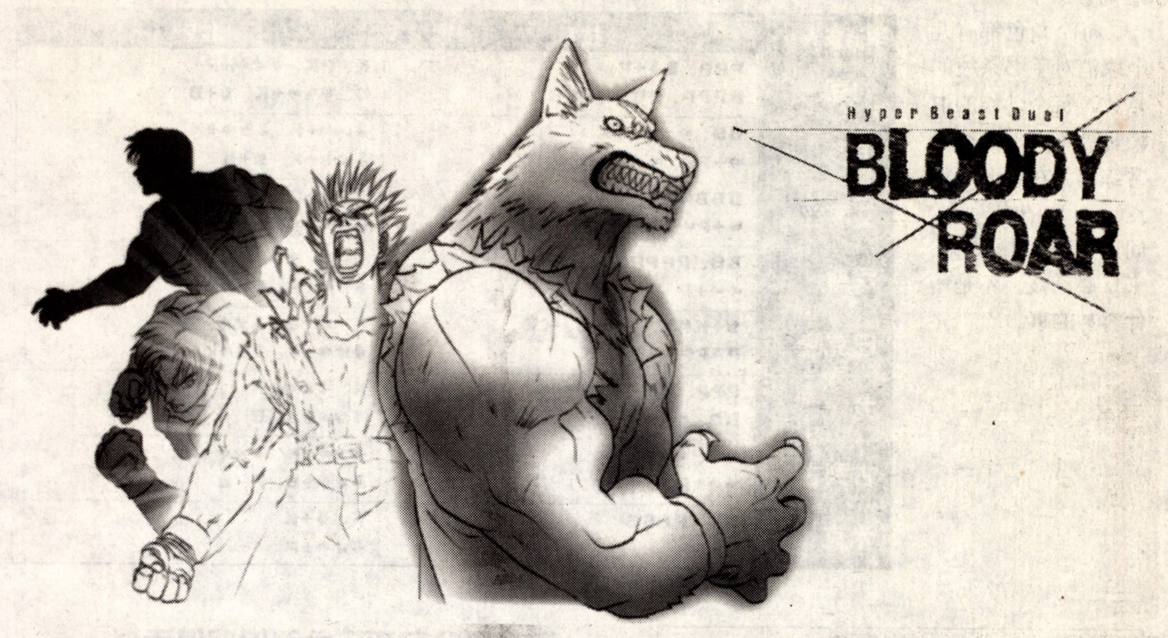


修罗	
必杀技	
光翼刃	→↓↘+B
樱华斩	↓↙←+A
三连杀　牙	↓↘→+B
三连杀　角	“三连杀　牙”中↓↘→+B
三连杀　磷	“三连杀　角”中↓↘→+B
雫刃	→↓↘+C
秘奥义	
五光斩	怒MAX时←→↘↓+AB

罗刹	
必杀技	
弹返　上段	←+BC
弹返　中段	↙+BC
引回	↓↘→+C
百鬼杀	↓↙←→+B
紫暮	←↓↙+A
牙神突	←→+AB
秘奥义	
五光斩	怒MAX时←→↘↓+AB







兽化格斗

BLOODY ROAR

机种：PS　出品：HUDSON　发售日：1997年11月6日

独创的连续技

空中连续技

连续技的大部分是把对手击向空中后，再用连携技追击对手。其中最重要的是浮技，浮技有2种，防止跌倒成功后的飞起状态和不成功的飞起状态。使用连续技时应用使对手旋转飞起的浮技比较好。当对手成功防止跌倒时，可根据其位置使用连续技。当对手旋转飞起时，即使用连续技也不能再次击飞对手，所以应用直接攻击。

浮技表	第1种	第2种
约克	↓↓+B	→→+P
卡多	↓↙←+B	↓↓+PP
艾丽丝	↓↓+B	前冲 中B
汉斯	↓↘→+B	↓↘→+K
巴克隆	↓↙←+B	PPPP→+P
龙	↓↓+K	↓↘→+K
古列古	↑+B	↑+K
米克	←←+B	↘+B

了解可取消的技术

每个角色都有几个取消对手必杀技的招数。每个动作的取消时机不同，必须经常练习，在各个取消点(　　取消的瞬间空间)，正确地输入指令来反必杀技，不是一件容易的事。

取消技表	技1	技2
约克	PPP、B⬇+P BPPP、BB、BPPB	K、PK、⬇↙⬅+P B、⬇↘➡+K、↘+B
卡多	BB、➡+K➡+K ➡+PP、➡+B	⬇↙⬅+P、⬇↘➡+K ⬇↙⬅+K、↘+K
艾丽丝	BBB➡+B、➡➡+P ➡+P➡+P、⬇+B⬇+BB	⬇↙⬅+P、➡+P K、⬅⬅+B
汉斯	BB、PPPP、↘+PP ➡➡+P	↘+P、B ⬇↙⬅+P、⬇↘➡+B
巴克隆	↘+KKK、➡+BB、KK PPPP、➡+BKK	K、➡+B、⬇↙⬅+P ⬇↙⬅+B、⬇↘➡+B
龙	PPP、BP、↙+P BB、➡➡+P	K、⬇↙⬅+P ⬇↘➡+K、B
古列古	BB、➡+B ➡➡+B	⬇↘➡+K、⬇↙⬅+K ⬇↙⬅+B、P、B
米克	BB、PPBB ↙+PP	K、⬇+K ⬇↙⬅+P



为揭开父亲死亡之谜的明谋而战

约克

(YUGO OHGAMI)

角色简介

性别：男　年龄：17岁

出生地：日本

身高：175cm　体重：67kg

兽化时：177cm/171kg

约克的父亲是位雇佣兵，据说在战斗中战死了。可是，约克却认为在父亲的死亡中一定是大公司——泰龙公司的阴谋。他为了寻找父亲的战友卡多，不断地作战。

各方面均衡发展的角色

约克的技术十分全面，不但有“满月斩”等强力的反击技，还有各种进攻技。进攻中如遇到反击，还可用“银狼拳”击飞对手。真是一位全攻全守型的角色。

连续技

以⬇⬇+B的连续为基础。取消对手进攻的主要连携技的指令为BPPP和PPP最后P。

状態	浮技	連続技	攻击力	HIT数
兽化	⬇⬇+B	BPPP©⬇↘➡+P➡+P➡+P	81~85	8
兽化	➡➡+P	BPPP©⬇↘➡+B	91~98	6
RAVE/璧	⬇⬇+B	PPP>↘+PPPP(返)	192	66
RAVE/璧	⬇⬇+B	BPPP>⬇↘➡+P➡+P➡+P©⬇↙⬅+K	96	9

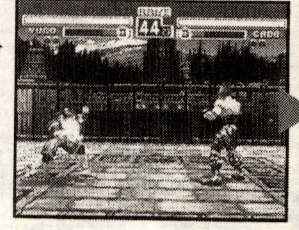
对战攻略

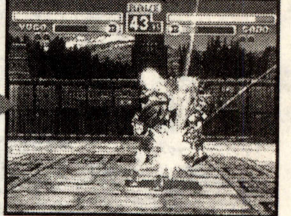
中距离作战的高手

约克有许多空当小，动作快的招数。其中，他的“银狼拳”十分强大，不但对手无法判定攻击方法和空当。而且攻击力也是一流的。在防守和进攻中可广泛使用。兽化后的连续技也十分强大。

以“银狼拳”为中心组织进攻

“银狼拳”的特点是防守攻击，移动距离十分长。在移动中也可取消进攻。主要战法是在对手面前突然取消“银狼拳”，之后用“投技”和下段攻击。也可以接受对手攻击，进行防守，之后再进行反击。在途中取消“银狼拳”的攻击可迷惑对手，之后可用不能回避的连续技。

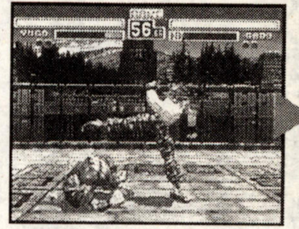


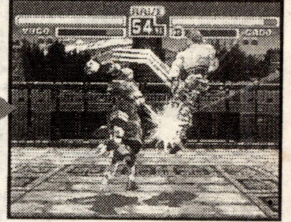


兽化后的“スピニングクロー”

↓↓+B的“スピニングクロー”可以击飞对手。对手无法防止而跌倒，自己可连续使用连续技。由于是从倒地状态发动的攻击，所以可躲开，中上段攻击。

“スピニングクロー”的攻击速度很快，攻击范围也大，可打破对手的进攻。用“スピニングクロー”可给对手造成重大损害。





银狼拳流程

↓↙←+P 近距離牽制技
下段防守
投技
下段 ↓+P↓+K 取消
再次攻击
防守时
假动作
防守
引诱后反击
假动作
银狼拳 (↓↙←+P)
中段攻擊
取消
击溃反击
再次攻击
牽制
击中！
对手防守时的攻击
近距離牽制技 ↙+P B
空中連続技
↓↙←+K
拉开一点距离
獸化時 BPPP 取消

对战流程

中距離牽制技 →→+K↓+K(中、下) ↓↘→+P→+P(中) 前冲 +K(下)
遠距離 前冲 P(中) K(下) P+K B
連続技
击中！
伏地 狙击 B →→+P
击中！
击中！
根据距离2选
防守 ／ 击中！
近距離中段技 →+K B↓+P
浮起
中、近距離 ↓↙←+P
防守反击
不动状态
倒地后 & 近距离2选
中段技
防守
防守
下段技
中距離牽制技 ←+B J→+K
击溃对手攻击
回避、攻击
近距離下段技 ↓+P↓+K ↙+K B↓+B
击中！
近距離牽制技 ↓↙←+K(下) ↓+P↓+K(下) B(中)
根据距离进行牽制
后冲 ←←+B

人間時連携技	操作	攻撃判定		
ワンツー	PP	上上	22	
ワンツーアッパー	PPP	上上中	36	
ワンツーリードボディー	PP→+P	上上 中	42	
コンボエキストラ	PPPK	上上中上	61	K D
ワンツーキック	PPK	上上上	44	F T
ワンツーローキック	PP↓+K	上上 下	34	
ローコンボエキストラ	PPP↓+K	上上中 下	49	
ナックルキック	PK	上上	25	
ナックルツインキック	PKK	上上上	52	K D
ナックルスパイラルキック	PK↓+K	上上 下	38	
スピンバックナックル	←+P←+P	上 上	34	
ロースピンナックル	←+P↓+P	上 下	33	
凶刈り	←+P←+P←+P	上 上 下	51	F T
スクワットハンマーコンボ	↓+PK	下中	26	
スクワットジャブスライサー	↓+P↓+K	下 下	28	
ツインアッパー	↘+P↘+P	中 中	30	
マシンガンアッパー	↘+P↘+P↘+P	中 中 中中	44	
ファイナルマシンガンアッパー	↘+P↘+P↘+P↘+P	中 中 中中 中	69	KD. GC
ハイキックツイン	KK	上上	42	K D
スパイラルキック	K↓+K	上 下	28	
スクワットスピンキック	↓+K↓+K	下 下	26	
ハイドコンボ	↓+KP	下中	27	
フックキックコンボ	↓+KPK	下中中	45	
ロージャックナイフ	→→+K↓+K	中 下	31	F T
ヒールタスク	伏せ中KK	中中	30	F T
エルボーストライクセカンド	↻+P→+P	中 中	33	
ファイナルエルボーストライク	↻+P→+P→+P	中 中 中	60	FT. GC

獣化時追加連携技	操作	攻撃判定		
ダブルスラッシュ	BB	中中	26	
トリプルスラッシュ	BBB	中中中中	40	F T
スラッシュロー	B↓+B	中 下	30	F T
スラッシュダイブ	B→+B	中 中中	37	
ツインクロー	B↓+P	中 中	30	F T
クローローキック	B↓+K	中 下	25	
クローツインナックル	BPP	中上上	34	
クローツインナックルスラッシュ	BPPB	中上上中	48	
クローコンボ	BPPP	中上上中	48	
コンボクレッセント	BPPP↓+B	中上上中 中	68	F T
リードクローコンボ	BPP→+P	中上上 中	54	
クローコンボキック	BPPPK	中上上中上	73	K D
クローツインナックルキック	BPPK	中上上上	56	F T
クローツインナックルローキック	BPP↓+K	中上上 下	46	
クローコンボローキック	BPPP↓+K	中上上中 下	61	
ゲイルアタックコンボ	BPK	中上上	37	
ゲイルアタックキック	BPKK	中上上上	64	K D
ゲイルアタックスパイラル	BPK↓+K	中上上 下	50	
ベアフットコンボ	BK	中上	27	
ベアフットスピン	BKK	中上上	54	K D
ベアフットスパイラル	BK↓+K	中上 下	40	
クローローキック	B↓+K	中 下	25	
ブラインドブロー	↘+B↘+P	下 中	43	KD. GC
ダブルウルフキック	↙+B↙+B	下 中	29	F T
フルムーンナックルコンボ	←+P←+P←+B	上 上 中	66	FT. GC
メテオクラッシュ	↻+BPorKorB	中	35	F T

人間時基本技	技名	攻撃力
P	ジャブ	10上
→+P	ミドルブロー	20中
←+P	バックナックル	17上
↓+P	スクワットジャブ	8下
↘+P	スクワットアッパー	15中
↙+P	ローバックナックル	16下
↑+P	ホッピングエルボー	28中
→→+P	トルネードアッパー	35中上
跳跃中P	ジャンプジャブ	10中
跳跃中→+P	フライングハンマースタンプ	25中
跳跃中着地↓+P	ハンマースロープ	20下
俯身中P	ライジングアッパー	22中
前冲P	ショルダータックル	28中
对手倒地↓+P	フィストドロップ	7中
背对对手时 P	バックターンストレート	10上
背对对手时↓+P	ローバックターンストレート	8下
K	廻し蹴り	15上
→+K	かかと落とし	20中
←+K	バックスピンハイキック	30上
↓+K	スクワットローキック	13下
↘+K	サイドキック	18中
↙+K	バックスピンローキック	20下
↑+K	ソバット	24中
→→+K	ワンステップニー	17中
跳跃中K	フライングサイドキック	16中
跳跃中→+K	ダイビングキック	20中
跳跃中着地↓+K	ドロースラッシュキック	22下
俯身中K	ジャックナイフキック	17中
前冲K	グランドスライサー	23下
对手倒地↓+K	フレイルキック	10中
背对对手时 K	バックターンハイキック	20上
背对对手时↓+K	バックターンローキック	18下
P+K	背負い投げ	40投
↓+P+K	ニーブラスト	30投
背对对手时P+K	裏投げ	40投
↓↘→+P	エルボーストライク	15中
↓↘→+K	月下翔	26中
↓↙←+P	銀狼拳	33中
↓↙←+K	クレッセントサマー	18下
空中接近对手时↓+P+K		

獣化時追加基本技	技名	攻撃力
B	ウルフクロー	12中
→+B	ツインファングダイブ	25中
←+B	満月斬	32中
↓+B	弧月返	20中
↘+B	地擂り斬	18下
↙+B	舞狼脚	11下
↑+B	フライングオーバーテイル	24中
→→+B	アークリスト	26中
←←+B	ターニングスラッシュ	14下
跳跃中B	ワイルドトーキック	20中
跳跃中→+B	ハイジャンプオーバーテイル	25上
跳跃中着地↓+B	スライドクロー	25下
俯身中B	スピニングクロー	24下
前冲B	ボディーキャノン	32中
对手倒地↓+B	サンセットクロー	11下
对手倒地↑+P or K or B	ヒールダイブ	20中
背对对手时 B	バックターンクロー	24中
背对对手时↓+B	クライムドライバー	20中
P+K	旋血牙	35投
↓↘→+B	ブラッディロア	40中
↓↙←+B	フライングバーサーク	0無
↖+B		



思念战友，追击真凶

卡多

(ALLAN GADO)

角色简介

性别：男　年龄：43岁

出生地：法国

身高：187cm　体重：75kg

兽化时：188cm/78kg

卡多是位战功卓著的雇佣兵。他为了寻找在战斗中失踪的战友——约吉的消息，决定单独进入泰龙公司。

比连续技更强的单发技

速度与约克一样，但攻击力是全体角色中最强的一位。特别擅长远距离攻击对手。连续技虽然也不弱，可大多是一发就可击倒对手。

连续技

打飞对手的浮技多为⬇⬇+PP、或者⬇↙⬅+B。取消对手进攻的连携技为➡+K➡+K。接下来可用必杀技技⬇↘⬅+B，如想加大打击度可用打击投技⬇↙➡+B。

状態	浮 技	連続技	攻击力	HIT数
兽化	⬇↙⬅+B	➡+KK©⬇↙⬅+B > ➡+KK©⬇↙⬅+B > BB©⬇↘➡+B	152	10
兽化/壁	⬇⬇+PP	⬇⬇+PP（返）	194	35
兽化	⬇↙⬅+B	BB➡+K➡+K©⬇↙⬅+B > BB➡+K➡+K（返）	201	31
RAVE/壁	⬇↙⬅+K	©⬇↘➡+B	74	4

对战攻略

攻击范围很广的斗士

卡多的特点是有很长的攻击距离，并且有2 选连携技。中距离可牵制对手，击倒对手可进行2 选强力攻击。

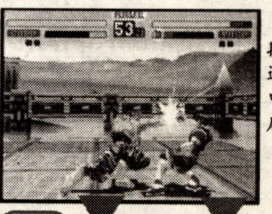


打破对手攻击，开始反击

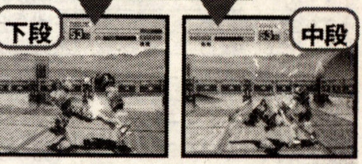
在远距离处可击倒对手

中距离战

中距离战的指令为↘+K和↙+K，连携技为➡+B⬇+B。中距离可进行2 选攻击。↘ + K 是反击。防守住对方后可用↙ + K 和⬇⬇+PP。当对手紧逼上来时可用⬅+B与对手保持一段距离。



从中段可发动2选攻击。中段防守后用↙+K



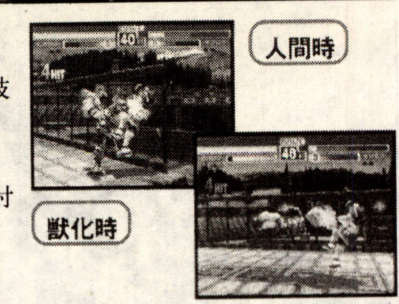
+K用下段踢击倒对手

P 用中段打猛击对手

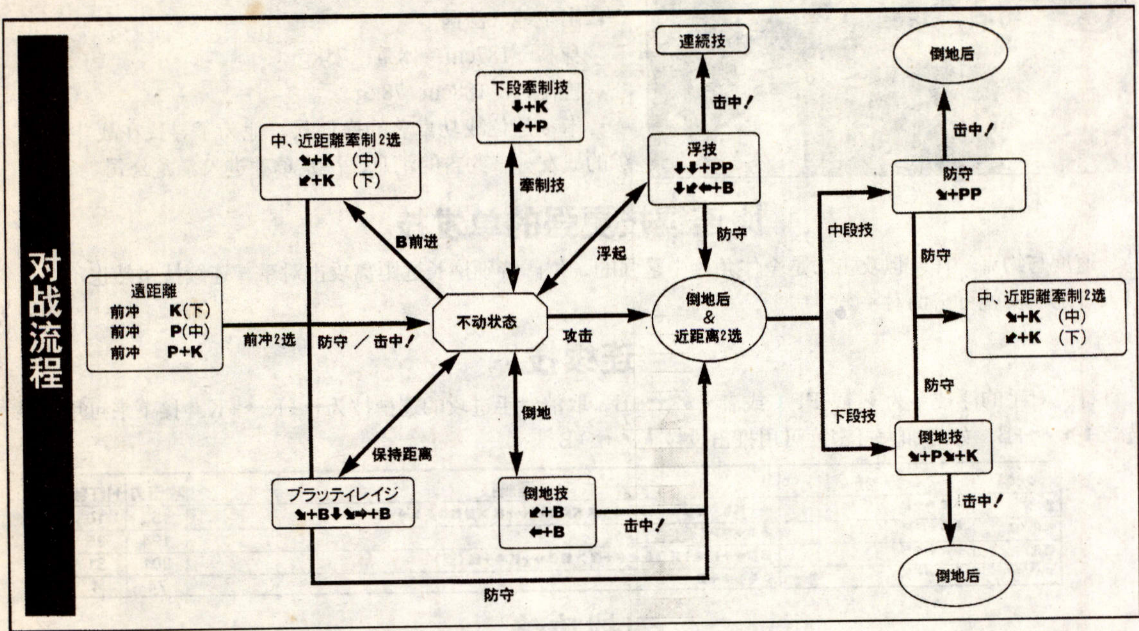
当对手站起时发动攻击

用↙+K和↙+B的下段技可击倒对手。当对手站起时，使用连携技↙+K和↘+P。主要应用↘+P，之后↘+B，⬇+K。这样可再次击倒对手。

使用自由变幻的连续技



卡多的连续技丰富多彩。在人的状态时可夺走对手大半体力。浮技可用↓↓+PP，或↓↙←+B。击飞对手时，对手无法使用安全跌倒法。兽化时可用→+K→+K或BB等招数。要想重创对手则可用↓↘→+B。之后结合使用连续技在瞬间干掉对手。人时→+KKK，PP→+P兽化时的连续技最后为↓↙←+B

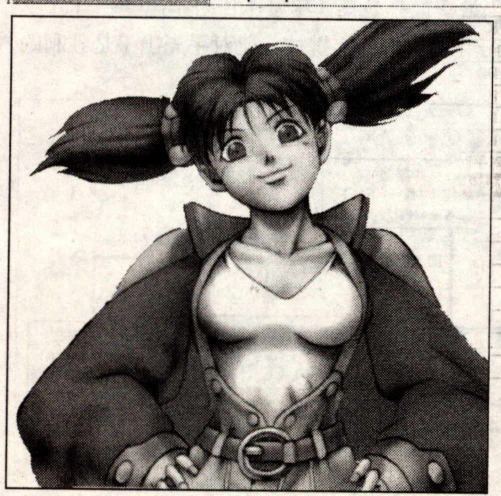


人間時基本技	技名	攻撃力
P	ジャブ	10上
→+P	トマホークショット	12中
←+P	ターニングエルボー	18上
↓+P	スクァトジャブ	8下
↘+P	シェルショット	17中
↙+P	ターニングカノン	18下
↑+P	ドロップショット	30中
→→+P	ストリークファイア	25中
跳跃中P	ジャンピングナックル	10中
跳跃中→+P	ジャンピングハンマー	25中
跳跃中着地↓+P	ランディングチャージ	20下
俯身中P	ライズショット	15中
前冲P	アブソリュートファイア	25中
对手倒地↓+P	プレッシャーボム	11下
背对对手时 P	ターンナックル	10上
背对对手时↓+P	スクァトターンナックル	10下
K	ライジングバレル	12上
→+K	ニードルランチャー	12中
←+K	スピントレット	23上
↓+K	スプレットマイン	11下
↘+K	インテンスシュート	20中
↙+K	ヒーティングホイール	23下
↑+K	エアカノン	30中
→→+K	ニードライブ	16中
跳跃中K	ジャンピングキック	16中
跳跃中→+K	ミサイルキック	20中
跳跃中着地↓+K	ランディングスピンキック	22下
俯身中K	バーティカルバレル	20中
前冲K	マインスライダー	24下
对手倒地↓+K	マズルハンマー	14中
背对对手时 K	リバースキック	18上
背对对手时↓+K	ローリバースキック	16下
P+K	ブレーンバスター	40投
↓+P+K	シェイクボム	30投
背对对手时P+K	アーチバスター	40投
↓↘→+P	ヒートキャプチャー	33中
↓↘→+K	レイジカッター	33中
↓↙←+P	アサルトブロー	52中
↓↙←+K	トライデントシュート	40中
空中接近对手时↓+P+K		

獣化時追加基本技	技名	攻撃力
B	ネイルスクラッチ	15上
→+B	ネイルスピアー	20中
←+B	ヴァニッシングスクラッチ	24中
↓+B	ネイルスウィーフ	14下
↘+B	ツインスクラッチ	22中
↙+B	スクァトバックターンスクラッチ	23下
↑+B	サマーソルトスクラッチ	24中
→→+B	ダイノヘッド	29中
←←+B	ホワイトファング	23中
跳跃中B	シェイプキック	20中
跳跃中→+B	ローリングシュレッダー	25中
跳跃中着地↓+B	ランディングスクラッチ	25下
俯身中 B	グランドスクラッチ	20下
前冲B	ブルータルレイド	32中
对手倒地↓+B	キルスクラッチ	9下
对手倒地↑+P or K or B	オービタルハーフーン	25中
背对对手时 B	バックドロップキック	25中
背对对手时↓+B	スクァトターンスウィーフ	18下
P+K	ダムサイトファング	35投
↓↘→+B	デモリションファング	45中
↓↙←+B	ライジングレイザー	38中
↖+B		

人間時連携技	操作	攻撃判定		
ショットガンコンビネーション	PP	上中	24	
ショットガンコンビネーションファイア	PP➡+P	上中 中	48	F T
ショットガンコンビネーションドライブ	PP➡+K	上中 中	46	F T
ツイントマホーク	➡+PP	中中	24	
トマホークバスター	➡+PPP	中中中	44	F T
トマホークドライブ	➡+PK	中上	34	K D
スピニングストライク	⬅+PP	上中	36	
シェルスマッシュ	↘+PP	中中	39	FT, GC
シェルスラッシュ	↘+P↘+K	中 下	37	F T
サイトブレイク	伏せ中PP	中中	35	K D
トルーパーコンビネーション	KKK	上上上	49	K D
リヤエッジコンビネーション	KK➡+K	上上 中	38	
リヤエッジコンビネーションハイ	KK➡+KK	上上 中上	60	
コマンドエッジコンビネーションハイ	KK➡+KKK	上上 中上中	80	F T
リヤエッジコンビネーションミドル	KK➡+K➡+K	上上 中 中	53	
コマンドエッジコンビネーションミドル	KK➡+K➡+KK	上上 中 中中	73	F T
リヤエッジコンビネーションロー	KK➡+K⬇+K	上上 中 下	52	
コマンドエッジコンビネーションロー	KK➡+K⬇+KK	上上 中 下中	72	F T
ヒートブラスター	K⬅+P	上 上	30	
ヒートブラスターツイン	K⬅+PP	上 上中	48	
スカイランチャー	➡+KK	中上	34	
スカイランチャーストライク	➡+KKK	中上中	54	F T
ソリッドランチャー	➡+K➡+K	中 中	27	
ソリッドランチャーストライク	➡+K➡+KK	中 中中	47	F T
グランドランチャー	➡+K⬇+K	中 下	26	
グランドランチャーストライク	➡+K⬇+KK	中 下中	46	F T
ヒートキャプチャーミドルキック	↻+P击中时K	中 中	42	F T
ヒートキャプチャーローキック	↻+P击中时⬇+K +K	中 下 下	42	F T

獣化時追加連携技	操作	攻撃判定		
ダブルスクラッチ	BB	上中	30	
トリプルスクラッチ	BBB	上中中	48	K D
トラップネイル	B⬇+B	上 下	29	
トリプルロースクラッチ	BB⬇+B	上中 下	49	F T
バイオレントスクラッチ	➡+BB	中中	35	K D
ブラインドスクラッチ	➡+B⬇+B	中 下	43	F T
ブラッディレイジ	↘+B ↻+B	中 中	67	F T
ヒートブラスターネイル	K⬅+PPB	上 上中中	63	
ヒートブラスターダブルクロー	K⬅+PPBB	上 上中中中	81	K D
ヒートブラスターニードル	K⬅+PPB➡+K	上 上中中 中	75	
ヒートブラストスカイランチャー	K⬅+PPB➡+KK	上 上中中 中上	97	
ヒートブラストスカイランチャーストライク	K⬅+PPB➡+KKK	上 上中中 中上中	117	F T
ヒートブラストソリッドランチャー	K⬅+PPB➡+K➡+K	上 上中中 中 中	90	
ヒートブラストソリッドランチャーストライク	K⬅+PPB➡+K➡+KK	上 上中中 中 中中	110	F T
ヒートブラストグランドランチャー	K⬅+PPB➡+K⬇+K	上 上中中 中 下	89	
ヒートブラストグランドランチャーストライク	K⬅+PPB➡+K⬇+KK	上 上中中 中 下中	109	F T
ヒートブラスターシュトローム	K⬅+PPB⬇+B	上 上中中 下	82	F T
ショットガンスクラッチ	PP⬇+B	上中 下	47	F T
ライトショック	↘+P➡+B	中 中	37	
ライトニングスクラッチ	↘+P➡+BB	中 中中	52	K D
ダークネススクラッチ	↘+P➡+B⬇+B	中 中 下	60	K D



保卫自由而战的不幸少女

艾丽丝

(ALICE TSUKAGMI)

角色简介

性别：女　年龄：17岁

出生地：不明

身高：154cm　体重：57kg

兽化时：155cm/68kg

艾丽丝自幼就被拐入泰龙公司，并被改造成了兽人。在泰龙公司准备对她洗脑时，她和同伴们一起逃了出来。可是到了最后同伴们又被抓回去了，只有她逃脱成功。艾丽丝为了救出伙伴，决定破坏掉研究机关。

发挥速度优势，连续攻击

艾丽丝有“スクァトキックコンボ”和“サマーソルトラッシュ”等敏捷度高的招数。这些招数不会给对手留下反击的时间，可连续攻击对手。美中不足的是没有击倒对手的招数和杀伤性大的技。不过，可以用兽化来解决这些问题。

连续技

浮技可用↓↓+B和猛击B、→+PP。取消连携为BBB→+B。取消对手进攻时，要等对手出拳后再输入指令。必杀技为怄↓↘→+P。

状態	浮 技	連続技	攻击力	HIT数
兽化	→→+B	PPP→+PBBB→+B©↓↘→+P	91	13
兽化/璧	↓↘→+P	PPP→+PBBB→+B©↓↘→+P	65	16
RAVE	↓↓+B	PPP→+P > PPP→+P（返）	192	77
RAVE	↓↙→+K	←+K←+K©↓↙←+B > PPP©↓↙←+K（返）	107	26

对战攻略

拥有许多下段技的速度型角色

艾丽丝有许多中段和下段的连携技。在近距离时可进行2选攻击。攻击力虽然不大，但速度极快。

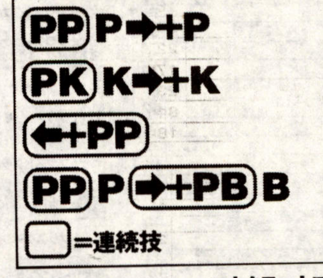
操作	判定
←+PP ↙+PK	中、中 下、下
↙+K↓+K ↙+KK	下、下 下、中
PPP→+P PPP↓+P	上、上、中、中 上、上、中、下
PKK→+K PKK↓+K	上、上、上、中 上、上、上、下
↓+P↓+KK ↓+P↓+K↓+K	下、下、中 下、下、下
→+K←+K →+K↓+K↓+P	中、中 中、下、下
BBB BB↓+K	上、上、中 上、上、下
↓+B↓+BB ↓+B↓+B↓+K	下、下、中 下、下、下

中段和下段攻击

不断地使用2选连携技攻击对手，会使其没有还手的机会。把中段和下段攻击巧妙组合后，对手连防守的时间也没有了。

攻击要有节奏

如果光用连携技的话，对方会很容易地进行防守。可以在使用连携的途中停顿一下，引诱对手攻击，之后再用最后的一招。如果节奏不同，对手就不容易防守。



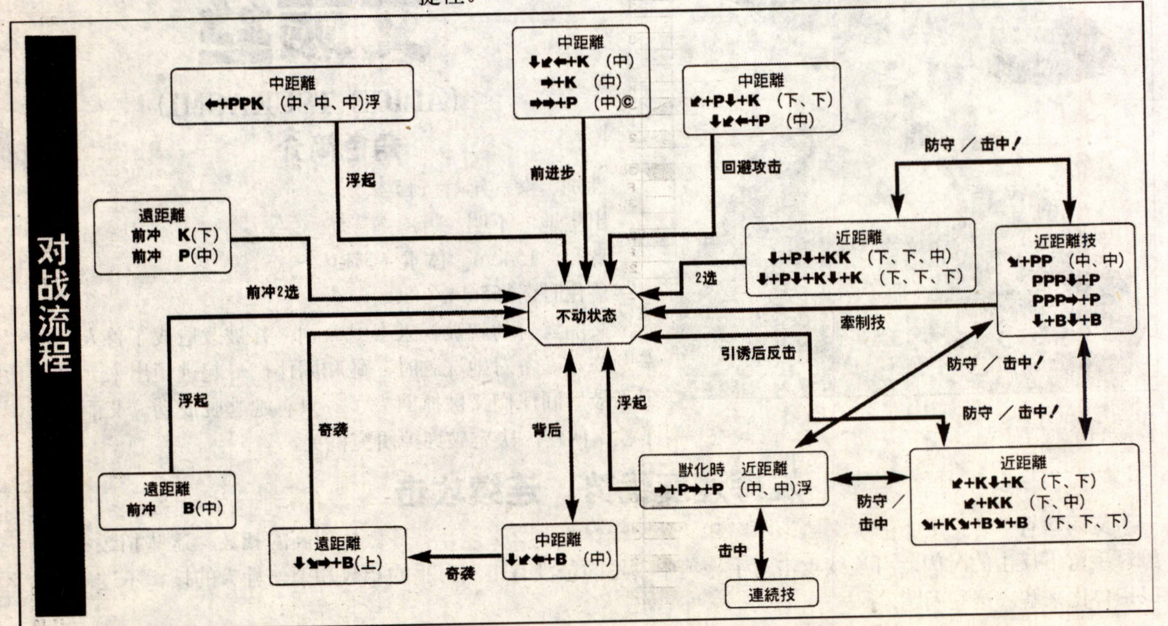


击中对手后马上使用连携技，争取主动权

对手的招数中有许多空当，这也是进攻的机会

破解对手招数

艾丽丝的最大特点是出手速度快，这样可破解对方的招数。在中距离稍近的时候可用↓+P和↓+K。可是，这只会给对手造成小伤害，当制止住对手的进攻后要赶快反击。艾丽丝每次击中敌人的威力都不大，但只要不断攻击就会取得效果。尽量不让对手出拳，自己应加紧攻击，最初可用↓+P和↓+K的连携技。比对手先出手是胜利的捷径。

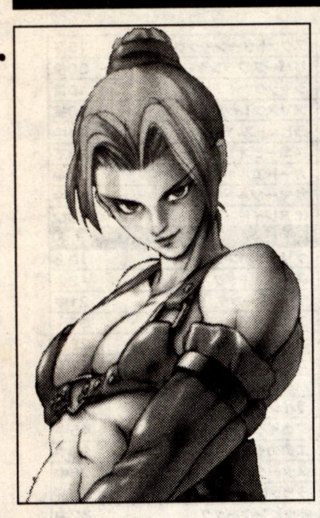


人間時基本技	技名	攻撃力
P	ジャブ	7上
→+P	スルーパンチ	16中
←+P	スウェーナックル	21中
↓+P	スクァトジャブ	7下
↘+P	ボディーフック	13中
↙+P	ロースウェーナックル	16下
↑+P	ラビットハンマー	18中
→→+P	スライドパンチ	16下
跳跃中P	ジャンピングパンチ	10中
跳跃中→+P	ジャンピングハンマー	25中
跳跃中着地↓+P	ランディングナックル	20下
俯身中P	ホッピングハンマー	20中
前冲P	ラビットタックル	27中
対手倒地↓+P	ハンマードロップ	7中
背対対手时 P	ターンストレート	7上
背対対手时↓+P	スクァトターンストレート	7下
K	サイドハイキック	15上
→+K	アークドロップ	22中
←+K	ヒールカッター	27上
↓+K	スクァトサイドキック	14下
↘+K	スタップトーキック	12下
↙+K	リバースフットキック	13下
↑+K	ジャンピングトーキック	15中
→→+K	ラビットニーバット	18中
跳跃中K	ジャンピングキック	16中
跳跃中→+K	ミサイルキック	20中
跳跃中着地↓+K	ランディングスピンキック	22下
俯身中K	ルナーキック	17中
前冲K	ラビットスライダー	23下
対手倒地↓+K	レッグシェイク	8中
背対対手时 K	ターンキック	18中
背対対手时↓+K	スクァトターンキック	15下
P+K	リバースフランケンシュタイナー	30投
↓+P+K	ジャックナイフヒールエッジ	40投
背対対手时P+K	アリスプレッシャー	40投
↓↘→+P	ラビットスパイラル	44中
↓↘→+K	スコーピオンキック	23下
↓↙←+P	ガードエルボーアタック	27中
↓↙←+K	サマーソルトキック	15中
空中接近対手时↓+P+K	エアレイド	40投

獣化時追加基本技	技名	攻撃力
B	ブリッツパンチ	10上
→+B	ステップキック	18中
←+B	ラビットキック	21中
↓+B	スクァトブリッツパンチ	9下
↘+B	ブラストレッグキック	28下
↙+B	ニードルキック	17下
↑+B	ハイドショットキック	23中
→→+B	ライジングトーキック	26中
←←+B	フェイクアッパー	45中
跳跃中B	エアカッター	20中
跳跃中→+B	スターダストキック	25中
跳跃中着地↓+B	ラビットスプラッシュ	25下
俯身中B	ホッピングキック	32中
前冲B	ダッシュサマーソルトキック	32中
対手倒地↓+B	ジャックナイフドロップ	10下
対手倒地↑+P or K or B	ヒップドロップ	35中
背対対手时 B	バックドロップキック	14中
背対対手时↓+B	スクァトターンハンマー	15下
P+K	ラビットスタンプ	35投
↓↘→+B	ラビットフリップ	34上
↓↙←+B	スイッチムーンサルト	13中
↖+B		

人間時連携技	操作 / 攻撃判定	
ワン・ツーラッシュ	PP 上上	15
トリプルラッシュ	PPP 上上中	25
アッパーラッシュ	PPP→+P 上上中　中	42
スラストラッシュ	PPP↓+P 上上中　下	37
サマーソルトラッシュ	PPP←+K 上上中　中	45 F T
ブリッツコンボ	PK 上上	22
ブリッツコンボセカンド	PKK 上上上	40
ブリッツコンボミドル	PKK→+K 上上上　中	63 F T
ブリッツコンボハイ	PKK←+K 上上上　上	65 KD, GC
ブリッツコンボロー	PKK↓+K 上上上　下	60 F T
スルーパンチアッパー	→+P→+P 中　中	32
スウェーパンチコンボ	←+PP 中中	34
スナッピングエッジコンボ	←+PPK 中中中	56 K D
スウェーキックコンボ	←+PK 中上	38 F T
スクァトコンボ	↓+P↓+K 下　下	21
スクァトブリッツコンボミドル	↓+P↓+KK 下　下中	36 F T
スクァトブリッツコンボ	↓+P↓+K↓+K 下　下　下	35
ミドルラッシュ	↘+PP 中中	28 F T
ロースウェーコンボ	↙+P↓+K 下　下	29 F T
ターンワン・ツー	背対対手PP 上上	14
ヒールエッジコンボ	KK 上上	33
ヒールエッジコンボミドル	KK→+K 上上　中	56 F T
ヒールエッジコンボハイ	KK←+K 上上　上	58 KD, GC
ヒールエッジコンボロー	KK↓+K 上上　下	53 F T
アークドロップコンボ	→+K←+K 中　中	42 F T
アークドロップコンボロー	→+K↓+K 中　下	34
アークドロップコンボラッシュ	→+K↓+K↓+P 中　下　下	46
ローミドルキックコンボ	↓+KK 下中	29 F T
スクァトキックコンボ	↓+K↓+K 下　下	28
ルナーコンボ	伏　中K→+K 中　中	38 F T
ダブルサマーソルト	[illegible]+K←+K 中　中	35 F T

獣化時追加連携技	操作 / 攻撃判定	
ラビットラッシュ	BB 上上	24
ラビットミドルラッシュ	BBB 上上中	41
ラビットローラッシュ	BB↓+K 上上　下	37 F T
ローラビットコンボ	BBB↓+B 上上中　下	56
ハイラビットコンボ	BBB→+B 上上中　上	61
ミドルラビットコンボ	BBB←+B 上上中　中	67 F T
ローラビットラッシュ	↓+B↓+B 下　下	19
ローラビットラッシュフック	↓+B↓+BB 下　下中	34
ローラビットラッシュキック	↓+B↓+B↓+K 下　下　下	29
ローラビットラッシュスライダー	↓+B↓+B↓+K↓+P 下　下　下　下	43
ローラビットラッシュサマーソルト	↓+B↓+B↓+K↓+B 下　下　下　中	48 F T
アッパーラビットラッシュ	PPP→+PB 上上中　中上	52
アッパーラビットラッシュセカンド	PPP→+PBB 上上中　中上上	66
アッパーラビットミドルラッシュ	PPP→+PBBB 上上中　中上上中	83
アッパーラビットローラッシュ	PPP→+PBB↓+K 上上中　中上上　下	79 F T
アッパーラビットラッシュロー	PPP→+PBBB↓+B 上上中　中上上中　下	98
アッパーラビットラッシュハイ	PPP→+PBBB→+B 上上中　中上上中　上	103
アッパーラビットラッシュミドル	PPP→+PBBB←+B 上上中　中上上中　中	109 F T
ボディーフックラビットラッシュ	↘+PPB 中中上	42 F T
ボディーフックラビットミドルラッシュ	↘+PPBB 中中上中	59 F T
ボディーフックラビットローラッシュ	↘+PPB↓+K 中中上　下	55 F T
ボディーフックラビットラッシュロー	↘+PPBB↓+B 中中上中　下	74 F T
ボディーフックラビットラッシュハイ	↘+PPBB→+B 中中上中　上	79 F T
ボディーフックラビットラッシュミドル	↘+PPBB←+B 中中上中　中	85 F T
スライドコンボ	↘+K↘+B 下　下	22
グラントスライドコンボ	↘+K↘+B↘+B 下　下　下	50 FT, GC
トリプルサマーソルト	[illegible]+K←+K←+B 中　中　中	65 FT, KD



黑暗组织的爪牙

汉斯

(HANS TAUBEMANN)

角色简介

性别：男　年龄：22岁

出生地：英国

身高：186cm　体重：65kg

兽化时190cm/65kg

汉斯受雇于泰龙公司，专干杀人、诱拐的勾当。幼年时被母亲抛弃，患有精神病，有变态美的意识。

拥有强力的下段攻击

汉斯有许多可击飞对手的连携技，其中有的还与单发技相混合，威力十分强大，在兽人时的速度也是超人一等，不过它的空当也很大。

连续技

浮技为↓↘→+B。使用此技时，要在中距离稍远处发动攻击。击飞后，再用BBBB追击。之后再用PPPP就更完美了。

状態	浮技	連続技	攻击力	HIT数
兽化时/壁	↓↘→+B	BBBB＞PPPPⓒ↓↘→+K	92	10
兽化	↓↘→+B	BBⓒ↓↙←+K	71	8
兽化时/壁	↓↘→+K	PPPPⓒ↓↘→+B＞PPPPⓒ↓↘→+K	90	11
RAVE	↓↘→+K	BBⓒ↓↙←+P＞BBⓒ↓↙←+Pⓒ↓↘→+B	99	8

对战攻略

近距离战专家

汉斯的出手快，空当小，有许多近距离战的招数。灵活运用这些招数，以近距离战为中心开展战斗。下段技较少，主要用来接近敌人，之后仍旧用近距离战术。



这个距离就是中段距离。在打破对手中段距离攻击后，可以开始反击



中段击中对手后再用→→+P



中段攻击后，再用下段攻击

从中距离快速前进

汉斯在作战中应尽力避免中距离作战。如果与手离得较远可迅速输入→→+P，缩短距离。汉斯的中距离招数只有中段脚，击中对手后可再用下段脚。



连续多次使用连携技，当对手误以为还要用连携技时改用投技。也可用中段技和下段技牵制住对手，再使出投技





在中段技和下段技中加入2选投技

在↙+K和↓+K↓+K的下段技，↘+K和↓+KK的中段技中可加入上、下段投的2　选攻击。其中，中段攻击被防守后，使用的上段投；下段攻击被防守后，使用的下段投成功率较高。可是，如果不抓住对手的空当，使用的投技失败时，会遭到对手的反击。不能使用投技的时候，可以用2选攻击。

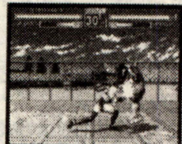
快速前进缩短距离

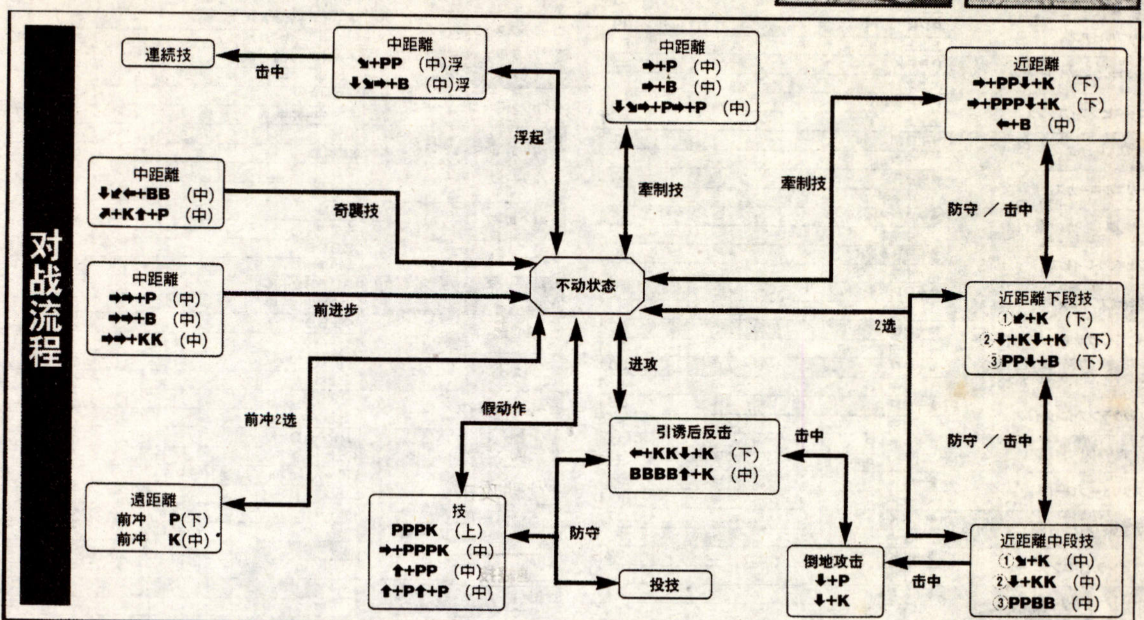
汉斯的招数攻击距离很短。中距离作战应用➡➡+P。基本上是快速接近对手。之后再用近距离的连携技。⬇↘ ➡+P➡+P，最后为➡+P。

⬇↘➡+P



➡➡+P





人間時基本技	技名	攻撃力
P	クイックニードル	7上
➡+P	レベルローカス	10中
⬅+P	ディジネス・ソード	20上
⬇+P	タッチアップエッジ	7下
↘+P	スィングショテル	15中
↙+P	ターンハルバー	20下下
⬆+P	フライアップリーフ	0無
➡➡+P	クレイジーランス	16中
跳跃中P	フライングニードル	10中
跳跃中➡+P	マンティスソード	25中
跳跃中着地⬇+P	グランドバックソード	20下
俯身中P	フェニックスソード	27中
前冲P	グランドシェイバー	25下
对手倒地⬇+P	ジャッジメントニードルワーク	7下
背对对手时 P	バックソード	13上
背对对手时⬇+P	ローバックソード	12下
K	スナッピングレイピア	16上
➡+K	スティレット・レッグ	25上
⬅+K	スピンバルディッシュ	30上
⬇+K	ロースウィンググレイブ	12下
↘+K	スナッピングフレーレ	18中
↙+K	ロースピンバルディッシュ	22下
⬆+K	サマーソルトブレード	22中
➡➡+K	ラヴシックネスボウ	17中
跳跃中K	フライングエストック	16中
跳跃中➡+K	ダブルスティレット	20中
跳跃中着地⬇+K	ロースピンブレード	22中
俯身中K	インソムニアブレード	23下
前冲K	クレセントアックス	25中
对手倒地⬇+K	ゲットアップアーリー	5下
背对对手时 K	ムーンサイズ	17中
背对对手时⬇+K	スピニングブレード	17下
P+K	スィートニキータ	30投
⬇+P+K	ファシネイティングランス	40投
背对对手时P+K	ファンタスティックタイム	40投
⬇↘➡+P	ジェラシーニードル	36中
⬇↘➡+K	ライジングジャベリン	26中
⬇↙⬅+P	シャイネスソードブレーカー	28中
⬇↙⬅+K	ソニックトルネード	42下
空中接近对手时⬇+P+K		

獣化時追加基本技	技名	攻撃力
B	ブリーズクロー	13中
➡+B	ライトニングクロー	18中
⬅+B	バーティングスクラッチ	29中
⬇+B	ミストクロー	20下
↘+B	ヘジテイションスクラッチ	19下
↙+B	リグレットロークロー	24下
⬆+B	コンクエストドロップ	29中
➡➡+B	サプライズクロー	24中
⬅⬅+B	ライトニングショット	20中
跳跃中B	ライジングクロー	20中
跳跃中➡+B	サマーソルトスクラッチ	25上
跳跃中着地⬇+B	ヘジテイションスクラッチ	25下
俯身中 B	ピティースコーピオン	23中
前冲B	F. O. X	31中
对手倒地⬇+B	グッナイベイビー	8下
对手倒地⬆+P or K or B	グッバイベイビー	25中
背对对手时 B	エクセレントスクラッチ	18中
背对对手时⬇+B	スプレンディッドスクラッチ	25下
P+K	トラジェディーファング	35投
⬇↘➡+B	キャノンスラッシュ	30中
⬇↙⬅+B	ローリング	0無
↖+B		

人間時連携技	操作 / 攻撃判定		
ダブルニードル	PP / 上上	14	
トリプルニードル	PPP / 上上上	25	
ニードルフィニッシュ	PPPP / 上上上上	43	F T
ダブルスナッピングエッジ	PK / 上上	23	
トリプルピアス	PPK / 上上上	39	F T
トリプルニードルフェイント	PPPK / 上上上	25	
ロースピンフィニッシュ	PPP⬇+K / 上上上 下	47	F T
ダブルローカス	➡+PP / 中中	21	
トリプルローカス	➡+PPP / 中中中	34	
トリプルローカスフェイント	➡+PPPK / 中中中	34	
フェイントレイピア	➡+PP⬇+K / 中中 下	30	
グレイブフィニッシュ	➡+PPP⬇+K / 中中中 下	48	
ダンシングサマーソルトブレード	➡+PPP⬆+K / 中中中 中	56	F T
スウィングショテルリバース	⬊+PP / 中中	30	F T
バックランスインタイム	⬆+PP / 中	25	F T
サマーソルトナイトレイド	⬆+P⬆+P / 中中	33	F T
スクリューブレード	⬅+KK / 上中	55	K D
カプリースブレード	⬅+KK⬇+K / 上中 下	77	F T
スピンライトニングニードル	⬇+KK / 下中	32	
スピンミラージュブレード	⬇+K⬇+K / 下 下	32	F T
ウィンハートアロー	➡➡+KK / 中中	32	F T
フラッシュエスケープ	➡+PPP⬅+K / 中中中 中	42	
トリックサマーソルトブレード	➡+PPP⬅+K⬉+P / 中中中 中 中中	78	F T
チキンバックロール	⬉+K(4回) / 中	8(×4)	
ブラックバックロール	⬈+K(4回) / 中	8(×4)	
サマーソルトソード	⬉+P / 中中	36	F T
ゴージャススペシャル	⬈+K⬈+K⬈+P / 中 中 中中	52	F T
ゴージャスバックランス	⬈+K⬈+K⬆+PP / 中 中 中	41	F T
ヘイトリッドフォローソード	⇩+PP / 中中中中	61	F T

獣化時追加連携技	操作 / 攻撃判定		
ゲイルクロー	BB / 中中	26	
ガストクロー	BBB / 中中中	40	
フォックスストーム	BBBB / 中中中中	62	F T
フォックスストームスペシャル	BBBB⬆+K / 中中中中 中	84	F T
ニードルリゾート	➡+BB / 中中	40	F T
ダブルニードルライトニング	PPB / 上上中	32	
ニードルパラダイス	PPBB / 上上中中	54	F T
ルネッサンスミスト	PP⬇+B / 上上 下下	33	F T
トリックシャディー	(⬉+K or ⬈+K 2回)⬆+PB / 中	23	F T
J.P.B	⇩+BB / 中	30	F T
J.F.K	⬆+PB / 中	23	F T
B.J.F.K	⬉+K⬆+PB / 中 中	31	F T
F.J.F.K	⬈+K⬆+PB / 中 中	31	F T



冷酷的现代忍者

巴克隆

(BAKURYU)

角色简介

性别：男　年龄：不明

出生地：不明

身高：153cm　体重51kg

兽化时：147cm/ 67kg

他自称受过忍者的训练，在黑社会中十分活跃。接受泰龙公司的兽体改造后，成为暗杀部队中的一员。他的兽人能力在执行任务中发挥了巨大的作用。

随意而动，攻无定所

巴克隆最大的特点就是他的移动力。他可以驱使自己的小身体，快速攻击对手的各个部位，这正像忍者的攻击方法。兽化后弯成鼹鼠，爪力和腕力更加强大。

连续技

浮技为⬇⬋ ⬅+B。取消连携技为PPPP和KK，➡+BB。必杀技为⬇⬋ ⬅+B。如重视受伤度可用⬇⬊ ➡+P，完成后可用⬇⬊ ➡+B。

状態	浮 技	連続技	攻击力	HIT数
兽化	⬇⬋⬅+B	⬊+KKK©⬇⬊➡+P（返）	105	5
兽化	⬇⬋⬅+B	PPPP©⬇⬋⬅+B（返）	195	76
兽化	⬇⬋⬅+B	PPPP➡+P＞PPPP➡+P＞PPPP©⬇⬊➡+P	132	16
RAVE	⬇⬋⬅+B	©⬇⬋⬅+P©⬇⬊➡+P	111	8

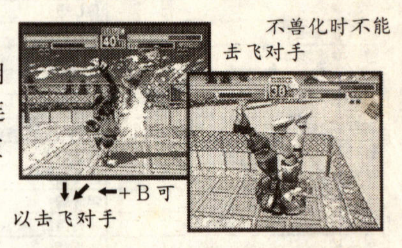
对战攻略

拥用强力空中投技的角色

巴克隆号称忍者，动作十分灵活，快速的出招可以迷惑对手，一有机会就会使出强力的连续技。连续技中的“雷光饭网落”可夺走对手体力的四分之一。

空中投技：雷光饭网落

“雷光饭网落”是空中打击投的必杀技。此招动作华丽，杀伤力大。使用时，先用连续技，兽化时用↓↙ ←+ B 把对手击飞，再用↘+KKK，最后的K是取消，接着使出“雷光饭网落”。把投技加入连续技中会给对手造成重大伤害。但是，如果受到防守，自己就会出现空当，所以要小心使用。

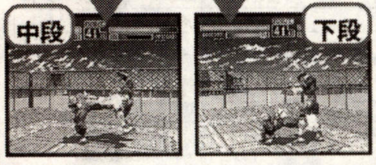


不兽化时不能击飞对手

↓↙ ←+B可以击飞对手



在下蹲状态发动的攻击，会使用对手感到措手不及

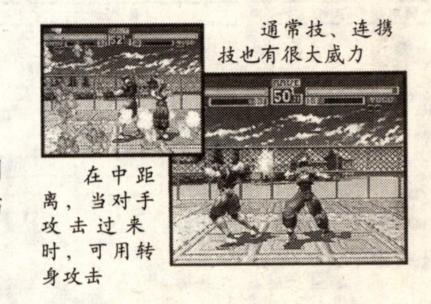


从↘+K的2选强力攻击

下段技↘+K可与↓+K或➡+K连成2选攻击。↓+K下段技可击倒对手，空当较小。➡+K中段技可打飞对手。还过有点空当，对手反应快时，自己会遭到反击。

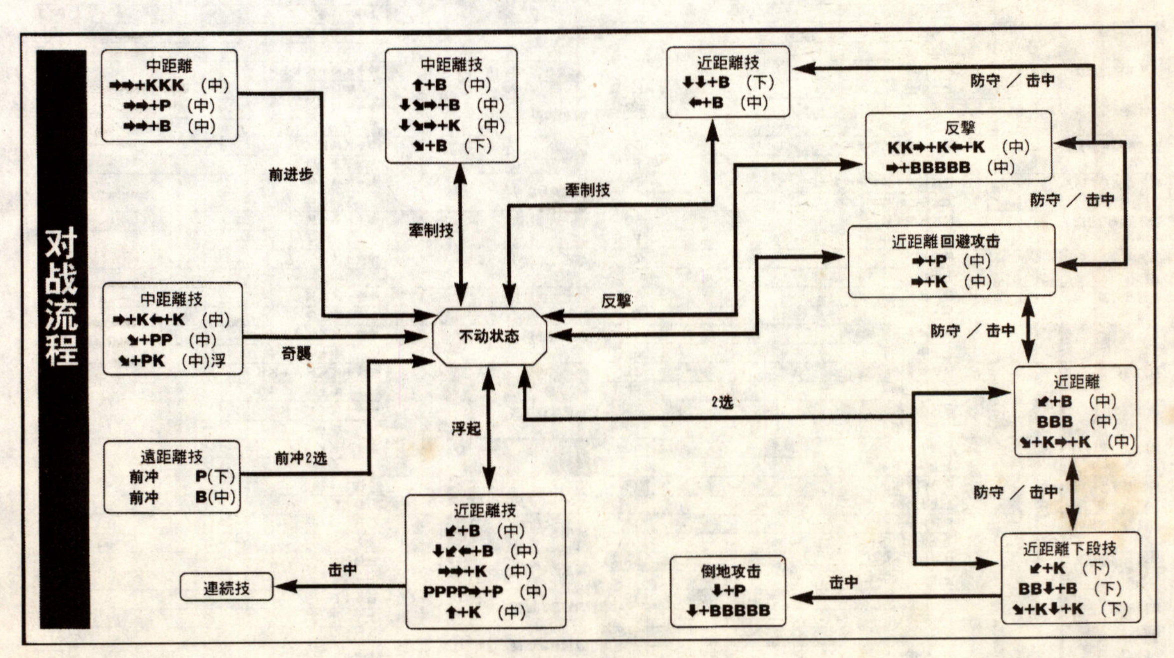
从对手背后发动攻击

巴克隆是一位可绕到对手后背后发动攻击的特殊角色。在近距离使出↑+P或↓↘➡+K就可绕到对手背后。这时可以尽情地使用连续技攻击了。在背后攻击，可给对手造成比平时攻击多25%的伤害。也可以先使用移动技，迷惑对手，再进行背后攻击。



通常技、连携技也有很大威力

在中距离，当对手攻击过来时，可用转身攻击



人間時基本技	技名	攻撃力
P	短刀	8上
➡+P	流閃刃 横斬り	15中
⬅+P	流閃刃 縦斬り	20中
⬇+P	閃破	5下
↘+P	流影刃	19中
↙+P	草薙刀	15下
⬆+P	浮身返り	0無
➡➡+P	双撃破	21中
跳跃中P	飛び短刀	10中
跳跃中➡+P	飛龍斬撃	25中
跳跃中着地⬇+P	地閃刀	20下
俯身中P	旋肘	21中
前冲P	地擂り刀	25下
对手倒地⬇+P	苦無刺し	7下
背对对手时 P	目潰し	6上
背对对手时⬇+P	回身短刀	4下
K	流牙脚	11上
➡+K	半月落とし	21中
⬅+K	影刃脚	18中
⬇+K	低刺蹴	7下
↘+K	脛打ち	12下
↙+K	影払い	15下
⬆+K	日輪脚	20中
➡➡+K	風裂脚	12中
跳跃中K	裂空脚	16中
跳跃中➡+K	飛龍弾	20中
跳跃中着地⬇+K	地閃脚	22下
俯身中K	爆龍砲	21中
前冲K	震空脚	30上
对手倒地⬇+K	追い突き蹴り	7下
背对对手时 K	背迅脚	18上
背对对手时⬇+K	足掛け	12下
P+K	崩身転撃	30投
⬇+P+K	裏転	0投
背对对手时P+K	裏飯綱落とし	37投
⬇↘➡+P	雷光飯綱落とし	48上
⬇↘➡+K	煙幕弾	0無
⬇↙⬅+P	硬気流撃破	54中
⬇↙⬅+K	煙陣螺旋脚	40下
空中接近对手时⬇+P+K	飯綱落とし	48上

獣化時追加基本技	技名	攻撃力
B	毒掻き	11上
➡+B	毒突き	12中
⬅+B	影斬撃	23中
⬇+B	下段毒掻き	9下
↘+B	地擂り弾	15下
↙+B	掻き上げ	19中
⬆+B	急襲毒撃破	19中
➡➡+B	双毒撃破	25中
⬅⬅+B	飛影刃	25中
跳跃中B	空刃脚	20中
跳跃中➡+B	衝空斬撃	25中
跳跃中着地⬇+B	虚空毒掻き	27下
俯身中 B	足首落とし	22下
前冲B	双毒竜巻破	30中
对手倒地⬇+B	骸裂き	8下
对手倒地⬆+P or K or B	浮身踏脚	25下
背对对手时 B	腹裂き	20中
背对对手时⬇+B	離影	0無
P+K	斬滅竜巻激	35投
⬇↘➡+B	頭豪苦突き	31中
⬇↙⬅+B	昇天掻き上げ	33中
↖+B		

人間時連携技	操作 / 攻撃判定	
連刀	PP / 上上	15
三連刀	PPP / 上上上	24
三連刀螺旋斬り	PPPP / 上上上上	36
螺旋流影刃	PPPP➡+P / 上上上上 中	56 / K D
連牙	PK / 上上	19
連牙落槌脚	PKK / 上上中	33
連牙落槌旋風撃	PKKK / 上上中上	55 / K D
連牙落槌半月落とし	PKK➡+K / 上上中 中	49
連牙落槌月影刃脚	PKK➡+K⬅+K / 上上中 中 中	66 / F T
連牙落槌月影返り	PKK➡+K⬅+K⬆+P / 上上中 中 中	66
連牙落槌円月蹴	PKK⬅+K / 上上中 中	50 / F T
連刀迅脚	PPK / 上上中	25
連刀落刃脚	PPKK / 上上中中	37 / F T
連刀刈り足	PPK⬇+K / 上上中 下	43 / F T
連刀円月蹴	PP⬅+K / 上上 中	32 / F T
連刀螺旋払い	PP⬇+K / 上上 下	35
連刀螺旋裏肘	PP⬇+KP / 上上 下中	50
連刀浮身返り	PPP⬆+P / 上上上	24
三連刀螺旋払い	PPP⬇+K / 上上上 下	44
三連刀螺旋裏肘	PPP⬇+KP / 上上上 下中	59
流影崩激	↘+PP / 中中	39
流影日輪脚	↘+PK / 中中	41 / F T
流牙落槌脚	KK / 上中	25
流牙落槌旋風撃	KKK / 上中上	47 / K D
流牙落槌半月落とし	KK➡+K / 上中 中	41
流牙落槌月影刃脚	KK➡+K⬅+K / 上中 中 中	58 / F T
流牙落槌月影返り	KK➡+K⬅+K⬆+P / 上中 中 中	58
流牙落槌円月蹴	KK⬅+K / 上中 中	42 / F T
月影刃脚	➡+K⬅+K / 中 中	38 / F T
月影返り	➡+K⬅+K⬆+P / 中 中	38
裂迅翔脚	↘+KK / 下上	19
裂迅雷崩蹴り	↘+KKK / 下上上	34 / F T
裂迅刈り蹴り	↘+K➡+K / 下 中	25 / K D
裂迅草擂り蹴り	↘+K⬇+K / 下 下	27 / F T
疾風二段蹴り	➡➡+KK / 中上	21 / F T
疾風三日月落とし	➡➡+KKK / 中上中	35 / F T
疾風雷龍撃	➡➡+KKK⬇+K / 中上中 中	56 / F T
疾風稲妻落とし	➡➡+KKK⬇+KK / 中上中 中中	72 / F T
疾風螺旋連脚	➡➡+KK[illegible]+K / 中上 下	51 / K D
落雷	俯身时KK / 中中	37 / F T

獣化時追加連携技	操作 / 攻撃判定	
連掻き	BB / 上上	20
毒爪影斬撃	BBB / 上上中	45 / F T
毒掻き支転脚	B⬇+B / 上 下	26 / F T
連掻き転倒砲	BB⬇+B / 上上 下下	37 / F T

連掻き脛打ち	BB⬇+K	32	
	上上　下		
連掻き翔脚	BB⬇+KK	39	
	上上　下上		
連掻き雷崩蹴り	BB⬇+KKK	54	
	上上　下上上	F T	
連掻き刈り蹴り(	BB⬇+K➡+K	45	
	上上　下　中	K D	
連掻き草掻り蹴り	BB⬇+K⬇+K	47	
	上上　下　下	F T	
連突き	➡+BB	24	
	中中		
三連毒突き	➡+BBB	32	
	中中中		
毒爪四連突き	➡+BBBB	39	
	中中中中		
毒爪爆統連撃	➡+BBBBB	64	
	中中中中中	FT, GC	
毒突き支転脚	➡+B⬇+B	27	
	中　下	F T	
毒閃	➡+BK	24	
	中上		
毒閃落槌脚	➡+BKK	38	
	中上中		
毒閃落槌旋風撃	➡+BKKK	60	
	中上中上	K D	
毒閃落槌半 落とし	➡+BKK➡+K	54	
	中上中　中		
毒閃落槌月影刃脚	➡+BKK➡+K⬅+K	71	
	中上中　中　中	F T	
毒閃落槌月影返り	➡+BKK➡+K⬅+K⬆+P	71	
	中上中　中　中		
毒閃落槌円月蹴	➡+BKK⬅+K	55	
	中上中　中	F T	
毒閃転倒砲	➡+BB⬇+B	41	
	中中　下下	F T	
骸裂き	对手倒地时 ⬇+BBBBB	16	
	下下下下下	D A	



脱离组织的孤独者

龙

(JIN LONG)

个人简介

性别：男　年龄：26岁

出身地：中国

身高：179cm　体重：71kg

兽化时：181cm/74kg

龙作为顶级杀手名震黑社会。可是，他突然改恶从善，开始成为正义战士。作为兽人，他将继续用意志和力量作战。

无人可挡的“六合鸿轮式”

“六合鸿轮式”是一种用拳自由组合攻击的超级拳法。

没有一招相同是“六合鸿轮式”的一大特色，其中的变化无人能摸透。其它的招数，如“后扫腿”、“绝招步法”和“伏虎双爪”等也是一招制敌的法宝。

连续技

用⬇⬇K击飞对手后，再用“六合鸿轮式”。取消连携技可用BP或PPP，P和➡+P、B等。要再给对手重伤可用⬇↘ ➡+K。也可用不好掌握时机的⬇↘ ➡+B。

状態	浮技	連続技	攻击力	HIT数
兽化	⬇⬇+K	BB©⬇↙⬅+B➡+B➡+B➡+B➡+B⬇⬇+P	97	26
兽化	⬇⬇+K	K⬇+PKB > K⬇+K➡+PK⬇+P➡+KP⬇⬇+P	107	31
RAVE	⬇⬇+K	K > K > K > K > K⬇+K➡+P（返）	193	63
RAVE	⬇⬇+K	PPPP > PPPP > PPPP⬇+K➡+PK（返）	193	74

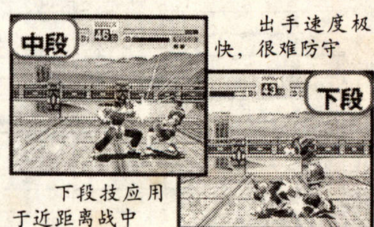
对战攻略

拥有丰富多彩的连携技

龙最大的特点是“六合鸿轮式”。但是，如果直接用此技，可能会受到对手的防守，使用“六合鸿轮式”时，在第1发后，可在第2、3发选择停止攻击，换用别的招数。

中距离前进步攻击

从中距离发动攻击时，最重要的是要用前进步。前进时P 键的“里门顶肘”具有防守反击功能，下段技中的“疾地扫腿”具有打倒对手的能力。中距离时也可进行2 选攻击。使用“六合鸿轮式”。也可使用投技。



出手速度极快，很难防守

下段技应用于近距离战中

从↓↓+K开始的强力连续技

伏地时，使用“穿弓腿”踢飞对手，之后用连续技。伏地状态可躲开上、中段攻击，但如果受到攻击则会受双倍的伤。兽化时从↓↓+K开始连续技。“六合鸿轮式”的终了技为↓↓+P的“连珠炮动”。

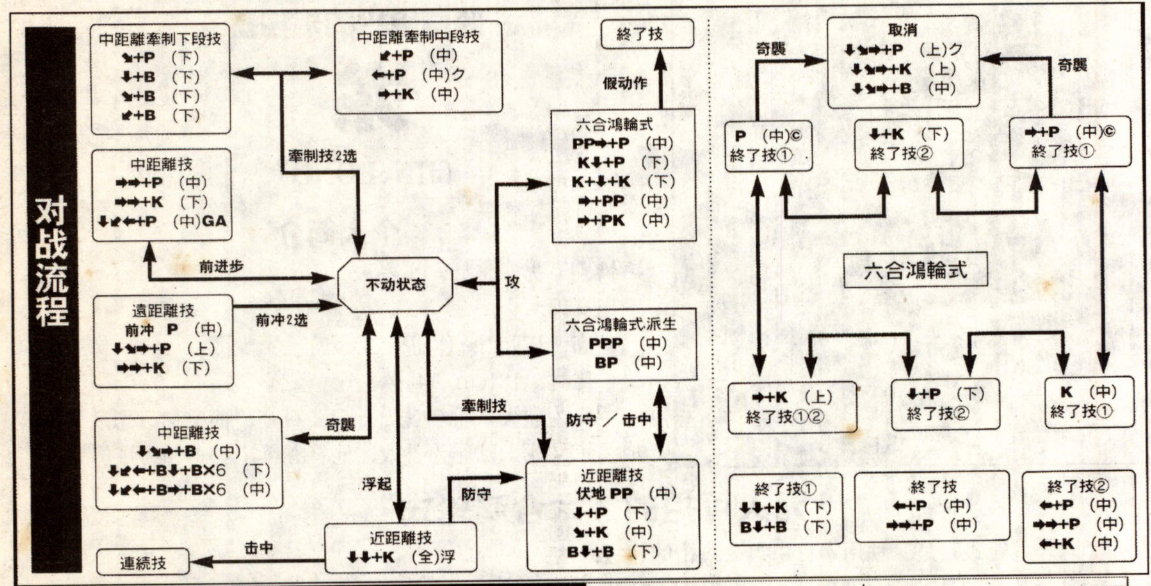

“六合鸿轮式”的连续技
对手的中段攻击

“斧刃脚”是下段技，可在中段后使用

“打开”的空当很大，要注意防守反击

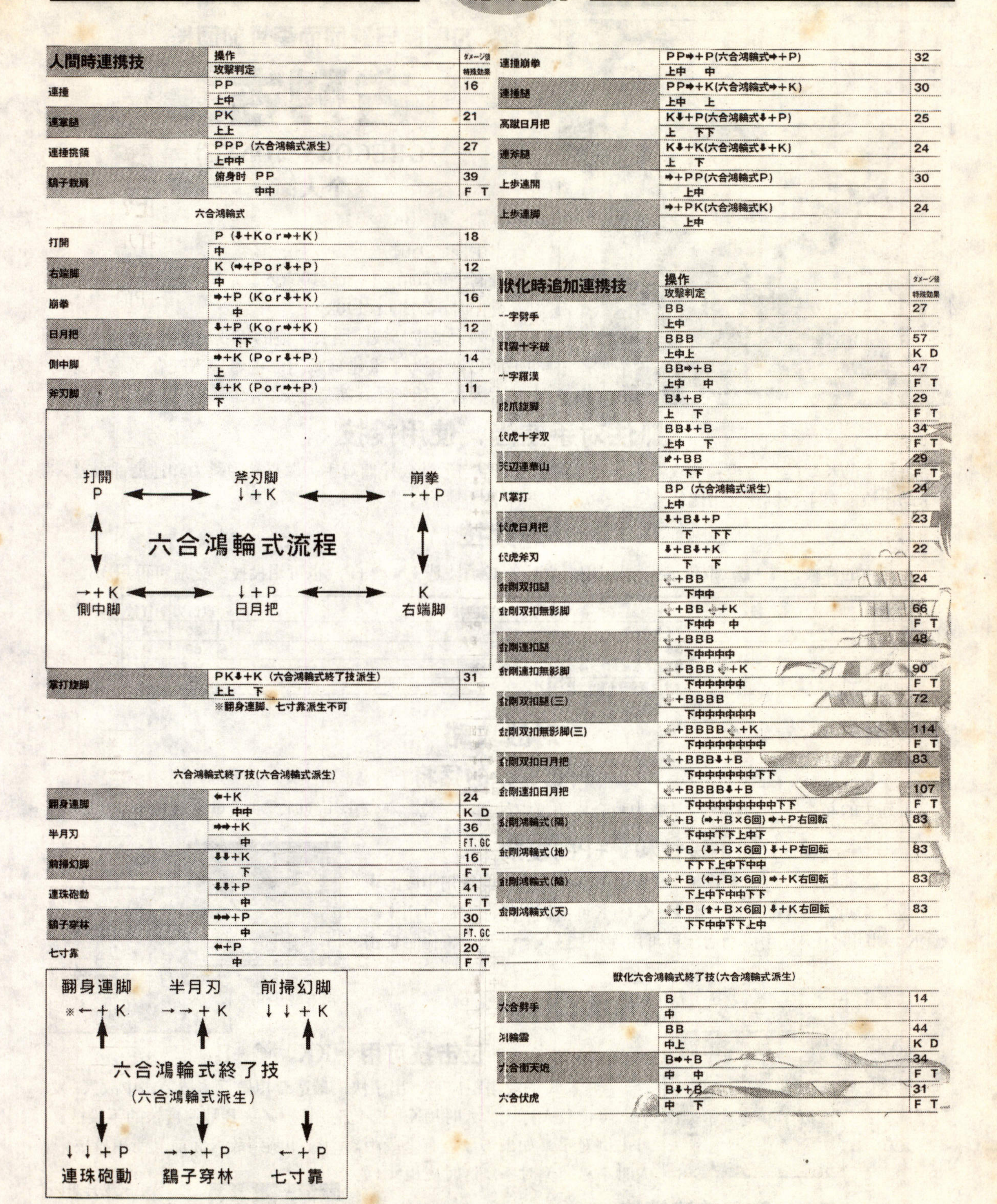
“六合鸿轮式”从何处开始到何处终止？

“六合鸿轮式”在对战中很容易被对手击破。其中“打开”和“崩拳”易被防守，对反击的对手要用必杀技的“连环腿”。之后结合必杀技“金刚捣碓”，再用“金刚鸿轮式”。终了技应用→→+P的“鹞子穿林”和←+P的“七寸靠”。



人間時基本技	技名	攻撃力
P	掌打	8上
→+P	上步掌拳	12上
←+P	虎撲把	23中
↓+P	伏掌打	6下
↘+P	紫燕抄水	12下
↙+P	横拳	16中
↑+P	騰空斜捶	16上
→→+P	裡門頂肘	17中
跳跃中P	騰捶	10中
跳跃中→+P	落双捶	25中
跳跃中着地↓+P	地掃捶	20下
俯身中P	斬捶	17中
前冲P	箭疾步	28中
对手倒地↓+P	擊地捶	9下
背对对手时 P	頂心肘	16中
背对对手时↓+P	転身崩捶	5下
K	劈腿	13上
→+K	双扣腿	24中
←+K	後旋腿	22上
↓+K	前掃腿	9下
↘+K	側腿	16中
↙+K	後掃腿	16下
↑+K	旋風脚	22上
→→+K	疾地掃腿	18下
跳跃中K	飛刺腿	16中
跳跃中→+K	風門倒壊	20中
跳跃中着地↓+K	落旋脚	22下
俯身中K	穿弓腿	23下
前冲K	神龍脚	30上
对手倒地↓+K	震脚	12下
背对对手时 K	転身旋腿	19上
背对对手时↓+K	転身掃腿	12下
P+K	砲身発勁	23投
↓+P+K	封跪膝	40投
背对对手时P+K	裏投	40投
↓↘→+P	絶招步法	30上
↓↘→+K	連環腿	25下
↓↙←+P	外門頂肘	28中
↓↙←+K	無影脚	42中
空中接近对手时↓+P+K		

獣化時追加基本技	技名	攻撃力
B	虎爪擊	13上
→+B	猛虎踏腿	24中
←+B	背身龍尾	22中
↓+B	伏虎斬	11下
↘+B	伏虎双爪	21下
↙+B	天辺掛月	14下
↑+B	描身宙脚	24中
→→+B	羅漢鞭	22中
←←+B	背転靠	23中
跳跃中B	獣登脚	20中
跳跃中→+B	描身宙擊	25中
跳跃中着地↓+B	地掃爪	27下
俯身中 B	獅子衝天炮	22中
前冲B	瘋獣咆哮	28中
对手倒地↓+B	餓虎僕食	11下
对手倒地↑+P or K or B	黒鷹落蹴	25下
背对对手时 B	鉄山靠	25下
背对对手时↓+B	振竹爪	18下
P+K	踏身金剛捶	35投
↓↘→+B	頸絶牙	33中
↓↙←+B	金剛搗碓	4下
↖+B		



人間時連携技	操作 / 攻撃判定	ダメージ値 / 特殊効果
連捶	PP	16
	上中	
連掌腿	PK	21
	上上	
連捶挑領	PPP（六合鴻輪式派生）	27
	上中中	
鷂子穀肩	俯身时　PP	39
	中中	F T
連捶崩拳	PP➡+P(六合鴻輪式➡+P)	32
	上中　中	
連捶腿	PP➡+K(六合鴻輪式➡+K)	30
	上中　上	
高蹴日月把	K⬇+P(六合鴻輪式⬇+P)	25
	上　下下	
連斧腿	K⬇+K(六合鴻輪式⬇+K)	24
	上　下	
上步連開	➡+PP(六合鴻輪式P)	30
	上中	
上步連脚	➡+PK(六合鴻輪式K)	24
	上中	

六合鴻輪式

打開	P（⬇+Kor➡+K）	18
	中	
右端脚	K（➡+Por⬇+P）	12
	中	
崩拳	➡+P（Kor⬇+K）	16
	中	
日月把	⬇+P（Kor➡+K）	12
	下下	
側中脚	➡+K（Por⬇+P）	14
	上	
斧刃脚	⬇+K（Por➡+P）	11
	下	
掌打旋脚	PK⬇+K（六合鴻輪式終了技派生）	31
	上上　下	

※翻身連脚、七寸靠派生不可

六合鴻輪式終了技(六合鴻輪式派生)

翻身連脚	⬅+K	24
	中中	K D
半月刃	➡➡+K	36
	中	FT. GC
前掃幻脚	⬇⬇+K	16
	下	F T
連珠砲動	⬇⬇+P	41
	中	F T
鷂子穿林	➡➡+P	30
	中	FT. GC
七寸靠	⬅+P	20
	中	F T

獣化時追加連携技	操作 / 攻撃判定	ダメージ値 / 特殊効果
一字劈手	BB	27
	上中	
霹靂十字破	BBB	57
	上中上	K D
一字羅漢	BB➡+B	47
	上中　中	F T
龍爪旋脚	B⬇+B	29
	上　下	F T
伏虎十字双	BB⬇+B	34
	上中　下	F T
天辺連華山	⬈+BB	29
	下下	F T
爪掌打	BP（六合鴻輪式派生）	24
	上中	
伏虎日月把	⬇+B⬇+P	23
	下　下下	
伏虎斧刃	⬇+B⬇+K	22
	下　下	
金剛双扣腿	⇙+BB	24
	下中中	
金剛双扣無影脚	⇙+BB ⇙+K	66
	下中中　中	F T
金剛連扣腿	⇙+BBB	48
	下中中中中	
金剛連扣無影脚	⇙+BBB ⇙+K	90
	下中中中中	F T
金剛双扣腿(三)	⇙+BBBB	72
	下中中中中中中	
金剛双扣無影脚(三)	⇙+BBBB ⇙+K	114
	下中中中中中中中	F T
金剛双扣日月把	⇙+BBB⬇+B	83
	下中中中中中下下	
金剛連扣日月把	⇙+BBBB⬇+B	107
	下中中中中中中中下下	F T
金剛鴻輪式(陽)	⇙+B（➡+B×6回）➡+P右回転	83
	下中中下下上中下	
金剛鴻輪式(地)	⇙+B（⬇+B×6回）⬇+P右回転	83
	下下下上中下中中	
金剛鴻輪式(陰)	⇙+B（⬅+B×6回）➡+K右回転	83
	下上中下中中下下	
金剛鴻輪式(天)	⇙+B（⬆+B×6回）⬇+K右回転	83
	下下中中下下上中	

獣化六合鴻輪式終了技(六合鴻輪式派生)

六合劈手	B	14
	中	
渦輪雲	BB	44
	中上	K D
六合衝天炮	B➡+B	34
	中　中	F T
六合伏虎	B⬇+B	31
	中　下	F T



为重建马戏团而奋斗的团长

古列古

(GREGORY JONES)

个人简介

性别：男　年龄：35岁

出生地：美国

身高：197cm　体重：100kg

兽化时：203cm/120kg

古列古是位马戏团团长，他的事业受到其它娱乐业的冲击而破产。为了重建马戏团，把希望寄托在了兽人身上。古列古开始了寻找新星之旅。

抓住对手空当，使用投技

古列古的长处是具有极强的攻击力。他抓住对手的空当后就会摔倒对手。弱点是弹跳力和速度都很差。对于动作快的对手找机会反击比较合适。

连续技

古列古的浮技是↑+B。取消连携技为BB。之后的必杀技是↓↘→+P，也可用投技，之后可再用BB。

状態	浮 技	連続技	攻击力	HIT数
兽化	↓↙←+K	©↓↘→+B	80	2
兽化	↑+B	BB©↓↘→+K	80	4
RAVE	↑+B	BB©↓↘→+P > →→ > BB©↓↘→+K	152	7
RAVE	↓↓+B	→→ > BB©↓↘→+P (返)	192	16

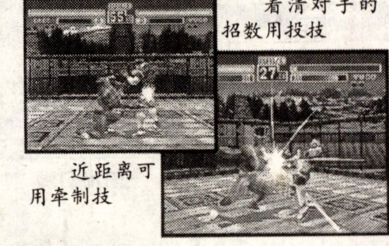
对战攻略

一击必杀的猛将

古列古的必杀技多为打击技。威力是全体角色中最强的一位。在反击作战时，一发就可致敌于死地。

↓+P的下段技和↙+P的投技

近距离的牵制技是从↓+ P 开始的连携技。之后继续用中段的↓+KP或者↓+K↓+K下段技。用↓+K↓+K可击倒对手，之后可用↓↙←+K。当用↙+P反击成功后，可再用连携技↓↘→+K。兽化时反击用→+B。



看清对手的招数用投技

近距离可用牵制技



↙+B作为牵制技使用十分便利

击中对手第2 发后，可用K追打

反击技可用←KK、↙+B

←+KK的攻击距离长、出手快，最适合用做反击技。击中敌人2发后，可把敌人打飞。人时用K，兽化时用B。↙+B是速度快的下段技，可击倒对手。如果与敌人有一段距离，可冲刺到敌人面前，使用投技。人时不易摔倒对手，这时应用↘+P。

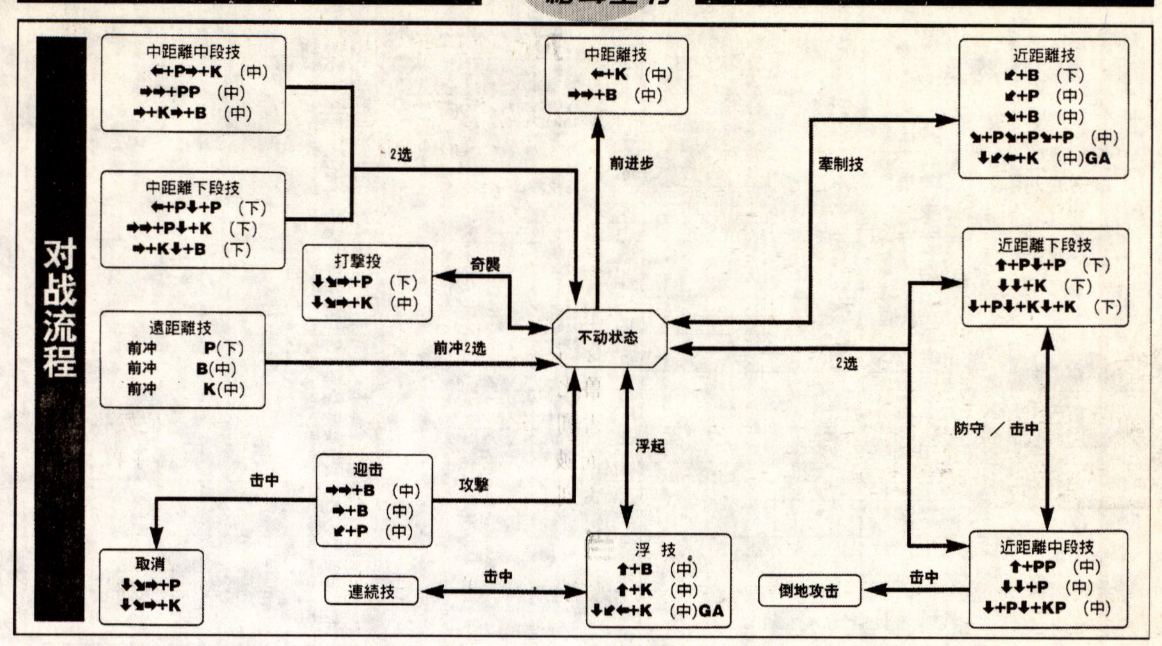
↑+B的连续技

↑+ B 攻击距离极短，但速度快可击飞对手。对手浮起后，可用BB取消↓↘→+P的连续技。用↓↘→+P的投技后可追击对手。摔倒对手后可用BB，↓↘→+P之后，用↓↘→+K和↓↘→+B。这些连续技可击倒强大的对手。

BB2发后用必杀技

↑+B可在接近战中使用

对战流程



人間時基本技	技名	攻撃力
P	フィンガースタップ	12上
→＋P	マキシマムナックル	21上
←＋P	ネイルドライブ	21中
↓＋P	スクァトストレート	8下
↘＋P	スタンエルボー	17中
↙＋P	ビーンドバッシャー	19中
↑＋P	ブレーンハンマー	12中
→→＋P	クイックネイルドライブ	13中
ジャンプ中P	ジャンピングナックル	10中
跳跃中P	エアコングハンマー	25中
跳跃中→＋P	ランディングナックル	20下
跳跃中着地↓＋P	リバースライジングハンマー	24中
俯身中P	スフィンクススライディング	24下
前冲P	ボーンスクラッチ	10下
对手倒地↓＋P	ターンストレート	12上
背对对手时 P	スクァトターンストレート	10下
背对对手时↓＋P	フェイスキック	16上
→＋K	ステップクォーラルキック	22中
←＋K	ビューティフルスワンキック	20中
↓＋K	シーンキック	12下
↘＋K	インテンスキック	13下
↙＋K	クリーブキック	14下
↑＋K	パラダイスキック	21中
→→＋K	ゴリラカッター	36上
跳跃中K	ジャンピングキック	16中
跳跃中→＋K	ミサイルキック	20中
跳跃中着地↓＋K	ランディングスピンキック	22下
俯身中K	オーバーターンキック	18下
前冲K	バレットキック	30中
对手倒地↓＋K	デスチャイルド	21下
背对对手时 K	ターンキック	20上
背对对手时↓＋K	スクァトターンキック	18下
P＋K	クラッカーナックル	30投
↓＋P＋K	クラシックボム	40投
背对对手时P＋K	キャリードロップ	40投
↓↘→＋P	グレッグトルネード	49下
↓↘→＋K	ヴォルカニックシュート	45中
↓↙←＋P	アルティメットパンチ	0中
↓↙←＋K	ガードスプラッシュキック	32中
空中接近对手时↓＋P＋K		

獣化時追加基本技	技名	攻撃力
B	ブランチスイング	14上
→＋B	ピラースイング	16上
←＋B	バックターンスイング	18上
↓＋B	スクァトブランチスイング	10下
↘＋B	ダブルパームプレス	23中
↙＋B	クラッビンググレッグ	21下
↑＋B	ダブルアームリフト	19中
→→＋B	トラッシュホーン	17中
←←＋B	B.D.NG（バックダッシュNG）	31下
跳跃中B	エイプキック	20中
跳跃中→＋B	コングプレス	30中
跳跃中着地↓＋B	スライドシェイカー	27下
俯身中 B	スライドアーム	26上
前冲B	ザ・グレッグ	31中
对手倒地↓＋B	モンキーグラッド	19下
对手倒地↑＋P or K or B	ロックプレス	25下
背对对手时 B	リバースターンスイング	24中
背对对手时↓＋B	リバースディップスタッブ	20下
P＋K	パームシェイクバスター	35投
↓↘→＋B	モールバスター	66下
↓↙←＋B	サテライトスルー	26上
↖＋B	ヒップアタック	18中

人間時連携技	操作	攻撃判定	ダメージ値	特殊効果
フィンガースタッブコンボ	PP	上上	23	
フィンガースタッブハンマー	PPP	上上中	41	F T
フェイスラッシュコンボ	PP➡+P	上上　上	44	K D
フィンガースタッブスウィーブ	PP⬇+P	上上　下	39	F T
フェイスバッシャーコンボ	PK	上上	28	
フェイスバッシャーガードアタック	PK◎+K	上上　中	60	GA, FT
ファニーコンボ	⬆ (↖) (↗) +PP	中中	33	K D
スフィンクスコンボ	⬆ (↖) (↗) +P⬇+P	中　下	31	F T
ネイルドライブコンボロー	⬅+P⬇+P	中中　下下	42	F T
ネイルドライブコンボミドル	⬅+P➡+K	中中　下中	46	F T
ボディートラストコンボ	↘+PP	中中	31	
ボディーラッシュコンボ	↘+PPP	中中中	45	
レッグブラストライジングハンマーコンボ	⬇+P⬇+KP	下　下中	36	K D
レッグブラストコンボ	⬇+P⬇+K	下　下	15	
レッグラッシュコンボ	⬇+P⬇+K⬇+K	下　下　下	28	
フェイントミドルシュート	↙+P◎+K	中　中	64	F T
クイックネイルドライブコンボミドル	➡➡+PP	中中	31	
クイックネイルドライブコンボロー	➡➡+P⬇+K	中　下	28	F T
アルティメットパンチLv.1	◎+P⬅+P	中	40	FT, GC
アルティメットパンチLv.2	◎+P (⬅+P×2)	中	75	FT, GC
アルティメットパンチLv.3	◎+P (⬅+P×3)	中	110	FT, GC
アルティメットパンチLv.4	◎+P (⬅+P×4)	中	145	FT, GC
アルティメットパンチLv.5	◎+P (⬅+P×5)	中	180	FT, GC
アルティメットパンチフェイント	◎+PK		0	
ダブルスワンキック	⬅+KK	中中	35	K D
獣化時追加連携技	**操作**	**攻撃判定**		
ダブルスウィング	BB	上上	26	
トリプルスウィング	BBB	上上中	42	K D
トリプルスウィングヒップアタック	BBBB	上上中中	60	
トリプルスウィングヒップアタックセカンド	BBBBB	上上中中中	78	
トリプルスウィングヒップアタックファイナル	BBBBBB	上上中中中中	101	FT, GC
トリプルスウィングヒップアタックスライダー	BBBB⬇+B	上上中中　下	80	F T
トリプルスウィングヒップアタックフェイク	BBBBP	上上中中	60	
トリプルスウィングヒップアタックラストスライダー	BBBBB⬇+B	上上中中中　下	98	F T
トリプルスウィングヒップアタックラストフェイク	BBBBBP	上上中中中	78	
ブランチプレススウィング	B➡+B	上　中	34	FT, GC
ブランチロースウィング	B⬇+B	上　下	31	F T
バックターンスウィングヒップアタック	⬅+BB	上中	36	
バックターンスウィングヒップアタックセカンド	⬅+BBB	上中中	54	
バックターンスウィングヒップアタックファイナル	⬅+BBBB	上中中中	77	FT, GC
バックターンスウィングヒップアタックスライダー	⬅+BB⬇+B	上中　下	56	F T
バックターンスウィングヒップアタックフェイク	⬅+BBP	上中	36	
バックターンスウィングヒップアタックラストスライダー	⬅+BBB⬇+B	上中中　下	74	F T
バックターンスウィングヒップアタックラストフェイク	⬅+BBBP	上中中	54	
ヒップアタックスライダー	↖+B⬇+P	中　下	37	F T
キャッチフェイントワン	◎+BB	下	66	F T
キャッチフェイントツー	◎+BBB	下	66	F T
キャッチフェイントスリー	◎+BBBB	下	66	F T
キャッチフェイントフォー	◎+BBBBB	下	66	F T
キャッチフェイントファイブ	◎+BBBBBB	下	66	F T
スタッブロースイング	P⬇+B	上　下	19	
スタッブスルーコンボ	P⬇+B ◎+P	上　下　下	68	F T
ミドルラリーコンボ	➡+K➡+B	中　中	42	F T
ローラリーコンボ	➡+K⬇+B	中　下	40	F T
ダブルスワンキックヒップアタック	⬅+KKB	中中中	53	
ダブルスワンキックヒップアタックセカンド	⬅+KKBB	中中中中	71	
ダブルスワンキックヒップアタックファイナル	⬅+KKBBB	中中中中中	94	FT, GC
ダブルスワンキックヒップアタックスライダー	⬅+KKB⬇+B	中中中　下	73	F T
ダブルスワンキックヒップアタックフェイク	⬅+KKBP	中中中	53	
ダブルスワンキックヒップアタックラストスライダー	⬅+KKBB⬇+B	中中中中　下	91	F T
ダブルスワンキックヒップアタックラストフェイク	⬅+KKBBP	中中中中	71	
アルティメットパンチミラージュ	◎+PB	上	26	F T
スイングサテライトシュート	➡+B◎+B	上　上	42	F T

想要找回爱女的母亲

米克

(NONOMURA MITSUKO)

个人简介

性别：女　年龄：39岁

出生地：日本

身高：182cm　体重：78kg

兽化时183cm/85kg

体内流着兽人血液的米克，身体强壮，性情豪放。她的女儿被汉斯拐走了。她为了找回女儿，抛弃了主妇生活，踏上旅程。

具有爆发力的攻击力和突进力

米克的最大武器是力量和体力。技虽没有速度，但一招一式都威力十足。连续攻击可给对手造成重大损失。用下段攻击会很容易击中对手。

连续技

浮技为↘+B和←←+B。取消连携技为PPBB。再用连续技↓↘ →+B。用↙+PP取消后，可再用↓↙ ←+BB × 10。

状態	浮 技	連続技	攻击力	HIT数
兽化	←←+B	PKP	63	4
兽化	↙+PP	©↓↙←+B→+B	51	2
RAVE	↓↙←+K	↓↙←+K（返）	193	13
RAVE	↓↙←+K	©↓↘→+B > ↓↙←+K©↓↘→+B（返）	200	6

对战攻略

中距离战高手

米克是一位速度快、威力大的中距离战高手。移动速度不是很快，但在移动中的招数很多。兽化后威力更大，无人可挡。



速度快、对手不易防守

击中对手后，可将其击倒

近距离中用↘+K和↙ +P的2选攻击

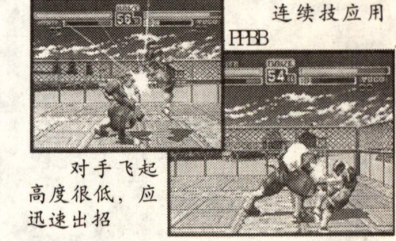
↙ +K的下段脚，虽然动作慢，但即使被防守也不易受到反击。用↓+P和↓+K，就算将对手打不到空中，也可牵制对手。打飞对手后，要用空中连续技追击。在近距离战中则要尽量用2选攻击迷惑对手。

可抓住对手的小空当进行攻击

连接投技，成功率很大

中距离应用→→+K或→→+B

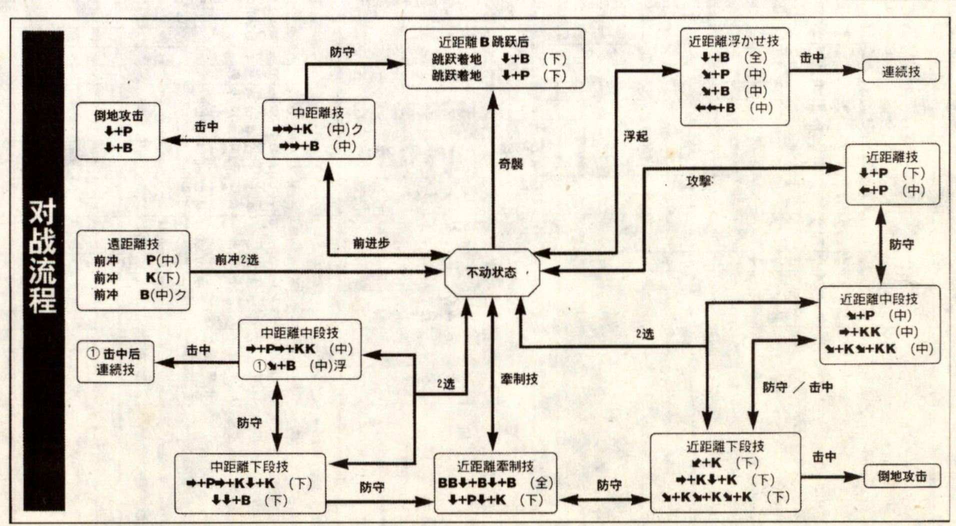
中距离时，要以突进技为主。→→+ K 不易受对手反击。如对手反应迟顿还可用投技。→→+B动作快，可将对手击飞。但这2个招数都属中段技，对手很容易进行防守。如结合↓↓+B和前冲中的K等下段技，就会使进攻更加有效了。中段技和下段技要互相配合使用。


连续技应用PPBB

对手飞起高度很低，应迅速出招

↘+B开始强力连续技

↘+ B 是攻击速度快、距离小的浮技。击飞对手后，要赶快使出连续技。←←+B也是高性能的浮技。用突进的中段技打飞对手后的连续技为PPBB取消↓↘ →+B，可给对手造成重伤。如从←←+B开始攻击，可夺取对手3分之2的体力。



人間時基本技	技名	攻撃力
P	母チョップ	12上
→+P	ヘル突き	10上
←+P	ぶんまわしハンマー	20中
↓+P	どすこいパンチ	8下
↘+P	こねくりアッパー	16中
↙+P	しばき倒し	21中
↑+P	ぶちこみハンマー	22中
→→+P	脇腹爆弾パンチ	26中
跳跃中P	小石パンチ	10中
跳跃中→+P	爆撃ナックル	25中
跳跃中着地↓+P	いきなり下へ拳骨	20下
俯身中P	思くそアッパー	24中
前冲P	気合いのタックル	26中
対手倒地↓+P	目覚ましパンチ	15下
背对对手时 P	スキ裏ナックル	13上
背对对手时↓+P	足止めパンチ	10下
K	顔面キック	17上
→+K	玉つぶしニー	16中
←+K	スキ見せキック	23中
↓+K	ふんぞりキック	12下
↘+K	スネ折りキック	13下
↙+K	断ち切りバサミ	22下
↑+K	おばはんドロップキック	30中
→→+K	超ケンカ蹴り	20中
跳跃中K	大根キック	16中
跳跃中→+K	大砲キック	20中
跳跃中着地↓+K	フェイント下蹴り	22下
俯身中K	打ち上げキック	25中
前冲K	骨折ミサイル	30下
对手倒地↓+K	踏んづけ	8下
背对对手时 K	爆尻ボンバー	18中

背对对手时↓+K	転ばせキック	14下
P+K	岩石パチキ	30投
↓+P+K	カボム	40投
背对对手时P+K	引きずり落とし	40投
↓↘→+P	ぶち倒し	40中
↓↘→+K	ハサミ投げ	40上
↓↙←+P	母のビンタ	30上
↓↙←+K	地球割り	40下
空中接近对手时↓+P+K		
獣化時追加基本技	**技名**	**攻撃力**
B	頭ジャブ	13中
→+B	ぶんまわしヘッド	20中
←+B	突撃ヘッド	18中
↓+B	ロケットパチキ	23下
↘+B	炸裂ヘッド	18中
↙+B	足下クラッシュ	18下
↑+B	フライング頭突き	30中
→→+B	瞬殺パチキ	16中
←←+B	天国ぱちき	25中
跳跃中B	いのししキック	20中
跳跃中→+B	猛烈ボディプレス	30中
跳跃中着地↓+B	突然滑走パチキ	25下
俯身中B	滑走パチキ	26下
前冲B	爆突いのししヘッド	25中
对手倒地↓+B	とどめのパチキ	18下
对手倒地↑+P or K or B	フライング踏んづけ	25中
背对对手时 B	あっちいけキック	25中
背对对手时↓+B	足下刈り	20中
P+K	骨々クラッシャー	35投
↓↘→+B	猪突猛進	38中
↓↙←+B	突撃用意	0無
↖+B		

人間時連携技	操作	攻撃判定		
チョップ連発	PP	上上	25	
横ケツアタック	PPK	上上中	45	F T
いきなり足バサミ	PP↓+K	上上 下	48	F T
母の裁き	PPP	上上中	43	F T
顔つぶし	PK	上上 -	29	
顔面つぶしてボディーもつぶす	PKP	上上中	49	K D
地獄へキック	→+PK	上上	34	F T
地獄の玉潰し	→+P→+K	上 中	26	
地獄落とし	→+P→+KK	上 中中	44	F T
地獄へ下蹴り	→+P→+K↓+K	上 中 下	42	
どすこいPK	↓+P↓+K	下 下	20	
上から下からしばきたおし	↙+PP	中中	43	FT, KD
おばはんカカト落とし	→+KK	中中	34	F T
ついでに下蹴り	→+K↓+K	中 下	32	
スネすねキック	↘+K↘+K	下 下	26	
弁慶泣かし	↘+K↘+K↘+K	下 下 下	42	FT (獣)
スネから喧嘩キック	↘+K↘+KK	下 下中	44	F T

獣化時追加連携技	操作	攻撃判定		
頭ジャブ2発	BB	中中	28	
くるくるトリプルヘッド	BB→+B	中中 中	48	F T
いきなり足下クラッシュ	BB↓+B	中中 下	46	F T
足下ロケットクラッシュ	BB↓+BB	中中 下下	69	F T
足下カチ上げクラッシュ	BB↓+B↓+B	中中 下 中	66	F T
奈落へのヘッドバット	BB↓+B↓+B↑+B	中中 下 中 上	86	F T
足下からロケットパチキ	↙+BB	下下	41	F T
足下からカチ上げ	↙+B↓+B	下 中	38	F T
足下カチ上げ奈落ヘッド	↙+B↓+B↑+B	下 中 上	58	F T
チョップ頭ジャブ	PPB	上上中	38	
手と頭2セット	PPBB	上上中中	53	
2セットからぶん回しヘッド	PPBB→+B	上上中中 中	73	F T
2セットから足下クラッシュ	PPBB↓+B	上上中中 下	71	F T
ロケットスペシャル	PPBB↓+BB	上上中中 下下	94	F T
奈落スペシャル	PPBB↓+B↓+B	上上中中 下 中	91	F T
ミツココージャスセット	PPBB↓+B↓+B↑+B	上上中中 下 中 上	111	F T
地獄へパチキ (じごくへぱちき)	→+P↑+B	上 中	40	F T
猪突爆進	[illegible]+B×10	上上上上上上上上上中	84	F T
突貫タックル	[illegible]+B→+B	中	30	KD, GC

生与死

DEAD OR ALIVE

出品：TECMO　机种：SS/PS　发售日：97年10月9日/98年3月12日



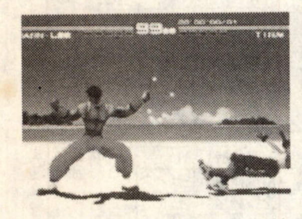
霞

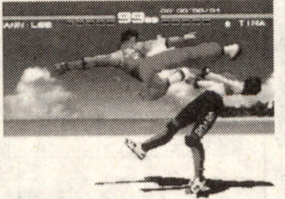
技　名	操　作	判定	攻击力
天刃	P	上	7
霧刀	⬂P	中	18
地刃	⇩P	下	5
閃天脚	K	上	27
閃人脚	⬂K	中	24
閃地脚	⇩K	下	10
裏天刃	P	上	10
闇刀	⇩P	中	14
裏地刃	⬇P	下	12
裏天脚	K	上	30
裏人脚	⇩K	中	25
裏地脚	⬇K	下	25
月影脚	⇧K	中	35
前天 弧空斬	（前J中）P	中	20
前天 旋空脚	（前J中）K	中	30
前天 地旋	（前J着地際）P	上	30
前天 旋地脚	（前J着地際）K	下	25
弧空斬	（上J中）P	中	20
旋空脚	（上J中）K	中	30
地旋	（上J着地際）P	上	30
旋地脚	（上J着地際）K	下	25
後天 地旋	（後J着地際）P	上	30
後天 旋地脚	（後J着地際）K	下	25
天襲脚	⬀K	中	28
飛龍脚	⇧K	上	25
月輪脚	⬁K	中	40
①浮天刃	⇧P	上	12
①避天刃	⇦P	上	11
①（天刃）	P	上	7
①（裏天刃）	P	上	10
②閃連襲	PK	（上上）	25
②二連突き	PP	（上上）	7
③連・疾	PPK	（上上）上	35
④連・疾風脚	PPKK	（上上）上中	30
新技　③残月刀	PPP	（上）中	15
新技　④連人襲	PPPK	（上上）中中	25
④連地襲	PPP⇩K	（上上）中下	22
③連月砕	PP⬁K	（上上中）	30
新技　③連光弾	PP⇨P	（上上中）	15
新技　④連光天襲脚	PP⇨P⇨K	（上上中）中	28
新技　④連光地襲脚	PP⇨P⇩K	（上上中）下	22
新技　④連光人襲脚	PP⇨PK	（上上中）中	27
新技　⑤連光裏襲斬	PP⇨PKK	（上上中）中中	30
新技　⑤連光虚襲斬	PP⇨PK⇩K	（上上中）中下	25
①閃光弾	⇨P	中	15
新技　②閃光天襲脚	⇨P⇨K	中中	28
新技　②閃光地襲脚	⇨P⇩K	中下	22
新技　②閃光人襲脚	⇨PK	中中	27
新技　③閃光裏襲斬	⇨PKK	中中中	30
新技　③閃光虚襲斬	⇨PK⇩K	中中下	25
①（霧刀）	⬂P	中	18
②白霧	⬂PP	中中	20
新技　②風牙	⬂PK	中上	25

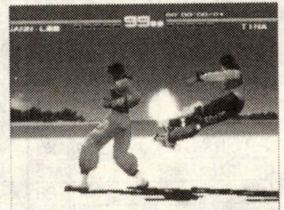
技　名	操　作	判定	攻击力
①（閃天脚）	K	上	27
②連天脚	KK	上上	22
②連人脚	K⬂K	上中	20
②連地脚	K⇩K	上下	22
無影刀	⇨⇨P	中	20
迅槍脚	⇩⬂⇨K	中	25
飛燕昇脚	⇨⇨P+K	中	40
烈風脚	⬂H+K	中	30
狼牙	⇨⇨K	下	25
旋	P+K	上	25
①疾	H+K	上	28
②疾風脚	H+K·H+K	上中	30
影疾	⇩H+K	下	22
旋・霞蹴り	H+P+K	中	25
裏影狩旋脚	⇨⇦K	下	18
新技 霧幻刀	⬂⬂P	中	15
鷹爪脚	⇧K	倒地攻击	20
瓦砕き	⇩P	倒地攻击	10
虹掛け	H+P	上段投	50
冥土御輿	⇦P	上段投	45
狼顎蹴	⇩⬃⇦H+K	上段投	60
朧	⬃⬃P+K	上段投	65
華厳円舞	⇩⬂⇨P	上段投	55
裏燕	⇩H+K	下段投	0
翼刈	（背後）H+P	上段投	55
木霊・壱式	（敵P）H	上中DH	25
	（背对敌人P）H		
木霊・弐式	（敵K）H	上中DH	35
	（背对敌人K）H		
爪払	（敵P）⇩H	下段DH	0
	（背对敌人P）⇩H		
流刃	（敵K）⇩H	下段DH	0
	（背对敌人K）⇩H		
新技 彩桜	⇨H	上段OH	0
	（敵背後）⇨H		
①陽炎	⇨⇨H	上段OH	0
②茨落とし	（陽炎中）⇩K	派生	50
霞返し	⇩⬃⇨H	上段OH	40
	（前跳跃中）H		
	（上跳跃中）H		
	（后跳跃中）H		
①飛燕	⇨⇨H+K	上段OH	45
②飛燕逆落	（飛燕中）⇦H	派生	55
新技 地陣桜	（敌下蹲时）⬂H	下段OH	0
	（〃）（前跳跃中）⇩H		
	（〃）（上跳跃中）⇩H		
	（〃）（后跳跃中）⇩H		
	（敌下蹲背后）⬃H		
夢誘	（敵背後）⇨⇨H	上段OH	50
	（敵背後）⇩⬃⇨H		
裏飛燕	（敵背後）⇨⇨H+K	上段OH	60
アピール:桜纏い	⇨⇦⇨（⇦⇨⇦）H+P+K		
裏駆け	⬁P		

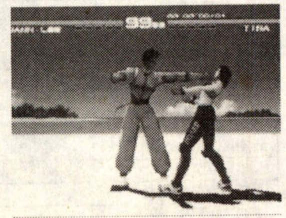
蒋・利

技名	操作	判定	攻击力
リードジャブ	P	上	10
リードアッパー	⬂P	中	20
ローナックル	⇩P	下	5
ハイキック	K	上	30
サイドキック	⬂K	中	23
ローキック	⇩K	下	10
ターンジャブ	P	上	12
ターンボディブロー	⇩P	中	15
ターンローナックル	⬇P	下	10
ターンハイキック	K	上	30
ターンサイドキック	⇩K	中	27
ターンスピンキック	⬇K	下	25
ブラインドナックル	⬃P	上	45
ブラインドエルボー	P+K	中	40
フロントジャンプナックル	(前J中) P	中	20
フロントジャンプスナップキック	(前J中) K	中	30
フロントジャンプスピンナックル	(前J着地際) P	上	30
フロントジャンプスピンキック	(前J着地際) K	下	25
ジャンプナックル	(上J中) P	中	20
ジャンプスナップキック	(上J中) K	中	30
ジャンプスピンナックル	(上J着地際) P	上	30
ジャンプスピンキック	(上J着地際) K	下	25
バックジャンプスピンナックル	(後J着地際) P	上	30
バックジャンプスピンキック	(後J着地際) K	下	25
ナックルアッパー	⬀P	上	18
新技　バックフック	⇧P	上	20
ハイシンニーキック	⬁K	上	25
リアハイキック	⇧K	上	35
①キックアッパー	⬀K	中	25
②二起脚	⬀KK	中上	25
折檻チョップ	⇦P	中	20
①スウェイジャブ	⬁P	上	10
①（リードジャブ）	P	上	10
①（ターンジャブ）	P	上	12
②ジャブハイキック	PK	(上上)	30
②ソニックフック	P⇨P	(上上)	18
③ソニックスピンキック	P⇨PK	(上上)中	30
③ソニックロースピンキック	P⇩P⇩K	(上上)下	25
新技　②ソニックブロー	P⇩P	上中	18
新技　③ソニックアッパー	P⇩PP	上中中	20
新技　③コンボロースピンキック	P⇩P⇩K	上中下	25
②リードフック	PP	上上	10
③バックナックル	PPP	上上上	10
④ドラゴンラッシュ	PPPK	(上上上)上	40
④ドラゴンキャノン	PPP⇨P	(上上上)中	45
新技　③コンボナックルアッパー	PP➡P	(上上)上	16
③コンボハイキック	PPK	(上上上)	26
①ボディブロー	⇨P	中	18
②ボディアッパー	⇨PP	中中	20
新技　②ボディーロスピンキック	⇨P⇩K	中下	25
①フラッシュフック	⇨⇨P	上	18
②フラッシュスピンキック	⇨⇨PK	上中	30
②フラッシュロースピンキック	⇨⇨P⇩K	上下	25
シンニーキック	H+K	中	32
①ミドルフックキック	⇦K	中	20
②ダブルフックキック	⇦KK	中上	25
①スラストキック	⬃K	下	15
②スラストミドルキック	⬃K⇨K	下中	30
②スラストスピンキック	⬃K⇩K	下下	25
①（サイドキック）	⬂K	中	23
②ミドルスピンキック	⬂K⇩K	中中	32
①スナップキック	⇨K	中	20
②スナップスピンキック	⇨K⇨K	中上	32
新技　②スナップスパイクキック	⇨K⇦⇨K	中中	37
ロースピンキック	⇩H+K	下	25
ドラゴンブロー	⇩⬂⇨P	上	40
ドラゴンエルボー	P+K	中	35
ドラゴンナックル	⬇⇦⇨P	中	50
ドラゴンキック	⇩⬂⇨K	強上	55
新技　ドラゴンスパイク	⇦⇨K	中	40
フラッシュターン	⇦⇦P	上	18
①（ハイキック）	K	上	30
新技　②ハイスピンキック	KK	上上	32
踏みつけ	⇧K	倒地攻击	20
エンター・ザ・ドラゴン	⇧H+P+K	倒地攻击	25
ロースナップキック	⬂K	倒地攻击	10
ヘルドライブ	H+P	上段投	50
サイドバスター	⇦H+P+K	上段投	48
肩車投げ	⇩⬃⇦P	上段投	60
ヘルクラッシュ	(敵背後) H+P	上段投	60
カウンターリアパンチ	(敵P) H	上中DH	25
	(背対敌人P) H		
カウンターストンプ	(敵K) H	上中DH	35
	(背対敌人K) H		
ラプサオ	(敵P) ⇩H	下段DH	0
	(背対敌人P) ⇩H		
カオサオ	(敵K) ⇩H	下段DH	0
	(背対敌人K) ⇩H		
新技　カウンターナックル	⇨H	上段OH	30
フロントフェイスロック	⇨⇨H	上段OH	40
①ヘッドロック	⇩⬂⇨H	上段OH	35
	(前跳跃中) H		
	(上跳跃中) H		
	(后跳跃中) H		
②ブルドッキングヘッドロック	(ﾍｯﾄﾞﾛｯｸ中) ⇦⇦H	派生	40
新技　フロントフェイスロック（下段）	(敌下蹲时) ⬂H	下段OH	45
	(〃) (前跳跃中) ⇩H		
	(〃) (上跳跃中) ⇩H		
	(〃) (后跳跃中) ⇩H		
新技　リアカウンターナックル	(敵背後) ⇨H	上段OH	35
折檻パンチ	(敵背後) ⇨⇨H	上段OH	55
	(敵背後) ⇩⬂⇨H		
新技　折檻パンチ(下段)	(敌下蹲背后) ⬂H	下段OH	60
アピール:シャウト	⇨⇦⇨ (⇦⇨⇦) H+P+K		





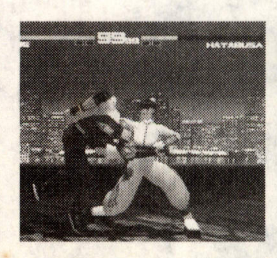


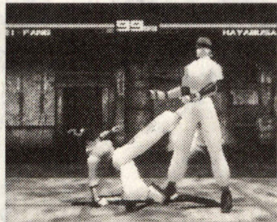


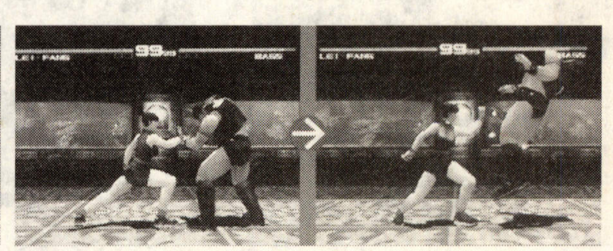
雷·风

技　名	操　作	判定	攻击力
単鞭	P	上	10
懶紮衣	⬂P	中	18
下勢単鞭	⇩P	下	5
蹴脚	K	上	28
蹬脚	⬂K	中	25
下蹬脚	⇩K	下	10
転身単鞭	P	上	12
閃通背	⇩P	中	16
転身下勢単鞭	⬇P	下	12
転身蹴脚	K	上	30
転身蹬脚	⇩K	中	25
転身下蹬脚	⬇K	下	23
飛翔捶擊	(前J中) P	中	20
飛翔蹬脚	(前J中) K	中	30
飛翔双按	(前J着地際) P	上	30
飛翔跌趴	(前J着地際) K	下	25
飛上捶擊	(上J中) P	中	20
飛上蹬脚	(上J中) K	中	30
飛上双按	(上J着地際) P	上	30
飛上跌趴	(上J着地際) K	下	25
退身双按	(後J着地際) P	上	30
退身穿宮腿	(後J着地際) K	中	20
新技　前招	⬀P	中	25
斜飛肘擊	⇧P	上	25
①踹脚	⬀K	中	23
②二起脚	⬀KK	中上	25
転身擺蓮脚	⬁K	上	30
双按	⇨⇨P	中	26
双風貫耳	⇨⇦P	上	28
七寸靠	⇦⇨P	中	40
金鶏独立	P+K	中	25
当頭砲	⬇⇨P	中	20
跌趴	⇩⇩K	下	25
①肘擊	⇨P	中	17
新技　②連肘擊	⇨PK	中中	25
①抱頭推山	⇦P	中	20
②抱頭推山·前招	⇦PP	中中	30
①揪地竜	⬃P	中	18
②上歩七星	⬃PP	中中	28
①掛面脚	⇨K	上	30
②穿宮腿	⇨KK	上中	20
③穿宮連腿	⇨KK⇩K	上中下	15
新技　斧刃脚	⇨K	下	15
抱虎帰山	H+P+K	上	20
①（懶紮衣）	⬂P	中	18
①（転身単鞭）	P	上	12
①（単鞭）	P	上	10

技　名	操　作	判定	攻击力
①翻身単鞭	⬁P	中	25
②高探馬	PP	(上上)	12
③玉女穿梭	PP⇨P	(上上)中	20
新技　④連環金鶏独立	PP⇨PK	(上上)中中	25
新技　③連環抱頭推山	PP⇦P	(上上)中	20
新技　④連環前招	PP⇦PP	(上上)中中	30
新技　③連環跌趴	PP⇩K	(上上)下	25
②青竜出水	P⬂P	(上中)	20
新技　③青竜双按	P⬂P⇨P	(上中)中	26
新技　②単鞭·掛面脚	PK	上上	30
③単鞭·穿宮腿	PKK	上上中	20
新技　④単鞭·穿宮連腿	PKK⇩K	上上中下	15
①（蹴脚）	K	上	28
新技　②連環腿	KK	上上	32
新技　②連環穿宮腿	K⇩K	上中	20
落双捶擊	⇧P	倒地攻击	18
震脚	⬂K	倒地攻击	15
倒攆猴	H+P	上段投	50
野馬分鬃	⇦H+P+K	上段投	47
裡擇臂摔	⇩⬃⇦P	上段投	15+50
撤身捶	⇨⇦P	上段投	50
托肘背摔	(敵背後) H+P	上段投	60
採挒	(敵P) H	上中DH	0
	(背对敌人P) H		
挒勢	(敵K) H	上中DH	0
	(背对敌人K) H		
擺勢	(敵P) ⇩H	下段DH	0
	(背对敌人P) ⇩H		
化推	(敵K) ⇩H	下段DH	0
	(背对敌人K) ⇩H		
回鬃	(敵中段K) ⇩⬃⇦H	中段DH	0
鑽擇臂摔	⇨H	上段OH	40
撑膝拗步	⇨⇨H	上段OH	25+35
	(前跳跃中) H		
	(上跳跃中) H		
	(后跳跃中) H		
①挑手打胸	⇩⬂⇨H	上段OH	30
②太公釣魚	⬂⇩⬃⇦H+P	派生	30
③連·太公釣魚	⇨⇨H+P+K	派生	40
金鶏独立	(敌下蹲时) ⬂H	下段OH	50
	(〃) (前跳跃中) ⇩H		
	(〃) (上跳跃中) ⇩H		
	(〃) (后跳跃中) ⇩H		
新技　白鶴亮翅	(敵背後) ⇨H	上段OH	40
上歩靠	(敵背後) ⇨⇨H	上段OH	60
	(敵背後) ⇩⬂⇨H		
是手上勢	(敌下蹲背后) ⬂H	下段OH	60
アピール:やったぁ！	⇨⇦⇨ (⇦⇨⇦) H+P+K		



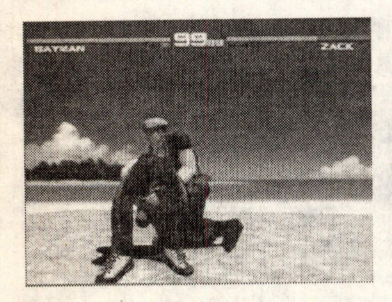




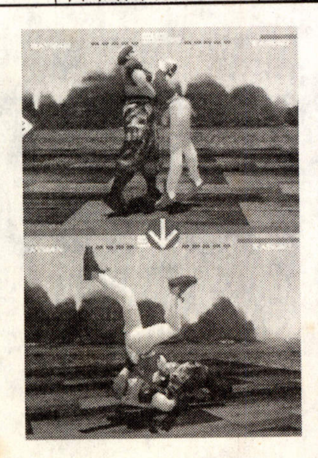
比曼

技名	操作	判定	攻击力
ジャブ	P	上	12
パームスタンプ	⬂P	中	20
ローナックル	⇩P	下	5
ハイキック	K	上	32
ミドルサイドキック	⬂K	中	26
ローキック	⇩K	下	13
ターンバックナックル	P	上	12
ターンボディブロー	⇩P	中	15
ターンロースピンナックル	⬇P	下	13
ターンスピンキック	K	上	30
ターンサイドキック	⇩K	中	28
ターンロースピンキック	⬇K	下	25
アサルトダウンパーム	（前J中）P	中	20
アサルトフロントキック	（前J中）K	中	30
新技　アサルトマッシュフック	（前J着地際）P	中	28
アサルトレッドスパイク	（前J着地際）K	下	25
エアダウンパーム	（上J中）P	中	20
エアフロントキック	（上J中）K	中	30
新技　ステップスマッシュフック	（上J着地際）P	中	28
ステップレッグスパイク	（上J着地際）K	下	25
新技　トラップスマッシュフック	（後J着地際）P	中	28
トラップレッグスパイク	（後J着地際）K	下	25
パームアロー	⬁P	中	30
新技　スマッシュフック	⇧P	中	28
新技　トラースキック	（站立中）K	上	35
ドロップキック	⬀K	上	35
ジャベリンキック	⇧K	上	30
ローリングソバット	H+K	上	35
スピニングバックナックル	⇦P	中	25
新技　ニーリフト	⇨K	中	25
スマッシュ	⬂⬂P	中	25
ヒールハンマー	⇦K	中	30
ヘッドバット	P+K	中	35
ショルダータックル	⇦⇨P	中	40
①スイングダブルハンマー	⇨⇨P	中	25
②リバースダブルハンマー	⇨⇨PP	中中	30
レッグスパイク	⬃K	下	25
スライディング	⇩H+K	下	25
①ボディブロー	⇨P	中	18
新技　②ストマックブレイク	⇨PK	中中	30
②ストマッククラッシュ	⇨PP	(中中)	18
新技　③クラッシュレッグスパイク	⇨PP⇩K	(中中)下	25
①ジャブ	P	上	12
②シャブ・ボディブロー	P⇨P	(上中)	18
新技　③ラッシュソバット	P⇨PK	(上中)上	35
新技　③ラッシュレッグスパイク	P⇨P⇩K	(上中)下	25
②ジャブ・ハイキック	PK	(上上)	30
②ジャブ・ストレート	PP	(上上)	12
新技　③ストームフック	PPP	(上上)上	28

技名	操作	判定	攻击力
③ストームバックナックル	PP⇦P	(上上)中	25
③ストームソバット	PPK	(上上)上	35
①ハイキック	K	上	32
新技　②トラップヒールハンマー	KK	上中	27
新技　②トラップダブルハンマー	KP	上中	25
新技　③トラップリバースハンマー	KPP	上中中	30
新技　ジャイアントアッパー	⇩⬃⇦P	中	32
ニードロップ	⇧K	倒地攻击	22
ストンピング	⬂K	倒地攻击	12
フロントスープレックス	H+P	上段投	50
ネックハンギングツリー	⇦H+P	上段投	45
風車式バックブリーカー	⇦⬃⇩⬂⇨P	上段投	75
ビクトル膝十字固め	⇩⬂⇨H+K	上段投	60
新技　ゴーストバスター	（敌下蹲时）⇩H+P	上段投	60
飛びつき腕ひしぎ逆十字固め	（敵背後）H+P	上段投	60
カウンタースタンダードアームロック	（敵P）H	上中DH	30
	（背对敌人P）H		
カウンターアッパー	（敵Kに）H	上中DH	35
	（背对敌人K）H		
カウンターアームロック	（敵P）⇩H	下段DH	35
	（背对敌人P）⇩H		
カウンターローアッパー	（敵Kに）⇩H	下段DH	40
	（背对敌人K）⇩H		
飛びつき膝十字固め	（敵中段K）⇩⬃⇦H	中段DH	65
ネックホールドスイング	⇨H	上段OH	0
チョークスラム	⇨⇦H	上段OH	40
腕固め	⇨⬂⇩H	上段OH	55
	（前跳跃中）H		
	（上跳跃中）H		
	（后跳跃中）H		
①スタンディングアームロック	⇨⇨H	上段OH	30
②首極め腕卍	⇨⬂⇩⬃⇦H	派生	35
③DDT	⇩⬃⇦P	派生	40
①軸足払い	⇩⬂⇨H	上段OH	30
②立ちアキレス腱固め	⇨⬂⇩⬃⇦H	派生	30
③逆片エビ固め	⇦⬃⇩K	派生	45
①脇固め	（敌下蹲时）⬂H	下段OH	40
	（〃）（前跳跃中）⇩H		
	（〃）（上跳跃中）⇩H		
	（〃）（后跳跃中）⇩H		
	（敌下蹲背后）⬂H		
新技　②腕ひしぎ逆十字固め	⇩⬃⇦H	派生	45
新技　ショートキャノン	（敵背後）⇨H	上段OH	30
①スリーパーホールド	（敵背後）⇨⇨H	上段OH	50
	（敵背後）⇩⬂⇨H		
	（敵背後）⇨⬂⇩H		
	（敵背後）⇨⇦H		
②スイングスリーパー	⇨⬂⇩⬃⇦H	派生	55
アピール:ふんっ!!	⇨⇦⇨（⇦⇨⇦）H+P+K		



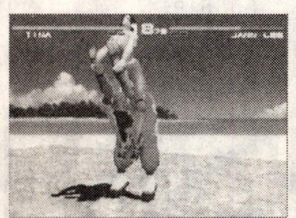




天娜

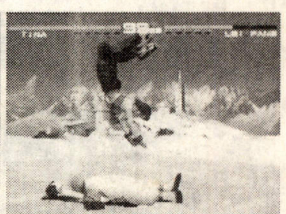
技名	操作	判定	攻击力
ジャブ	P	上	10
アッパー	⬂P	中	20
ローナックル	⇩P	下	5
ハイキック	K	上	30
ミドルキック	⬂K	中	25
ローキック	⇩K	下	12
ターンスピンナックル	P	上	13
ターンミドルナックル	⇩P	中	15
ターンローナックル	⬇P	下	10
ターンスピンキック	K	上	30
ターンサイドキック	⇩K	中	28
ターンローキック	⬇K	下	25
ターンソバット	H+K	上	38
フロントフィストドロップ	(前J中) P	中	20
ドロップキック	(前J中) K	中	35
フロントステップチョップ	(前J着地際) P	中	20
カンガルーニーキック	(前J着地際) K	中	30
フライングフィストドロップ	(上J中) P	中	20
ブランディングキック	(上J中) K	中	30
ステップチョップ	(上J着地際) P	中	20
カンガルーニースタンプ	(上J着地際) K	中	30
バックステップハンマー	(後J着地際) P	中	25
バックステップロースピン	(後J着地際) K	下	25
ナックルアロー	⬁P	中	25
エルボースマッシュ	⇧P	中	20
①バックチョップ	⬀P	中	18
②バックチョップハンマー	⬀PP	中中	25
ダブルハンマー	⇦P	中	25
ロースピンナックル	⬃P	下	20
バックブレインキック	⇧K	上	35
① (ジャブ)	P	上	10
②ジャブ・ハイキック	PK	(上上)	30
②ジャブ・ストレート	PP	(上上)	13
新技　③マシンガンミドル	PPK	(上上)中	25
③マシンガンフラッシュ	PPP	(上上)中	18
①エルボー	⇨P	中	18
②エルボー・バックナックル	⇨PP	(中中)	20
③アルティメットコンボ	⇨PPK	(中中)中	25
新技　③スピンナックルコンボ	⇨PP⬃P	(中中)下	20
①ダッシュアッパー	⇨⇨P	中	25
②ダブルアッパー	⇨⇨PP	中中	20
ティナスペシャル	H+P+K	上	35
①バーティカルバックチョップ	⬂⬂P	中	20
②バーティカルハンマー	⬂⬂P⇦P	中中	25
ケンカキック	⇨⇨K	中	40
ロースピンキック	⇩H+K	下	25
ショルダータックル	⇦⇨P	中	40
ショートレンジラリアット	⇨H+P	上	28
ローリングソバット	H+K	上	35
①ジャンピングニーバット	⇨K	中	30

技名	操作	判定	攻击力
②ニーハンマー	⇨K⇦P	中中	25
① (ローキック)	⇩K	下	12
新技　②ローソバットコンボ	⇩KK	下上	35
新技　②ダブルローキック	⇩K⬇K	下下	25
ヒップドロップ	⇧P	倒地攻击	22
エルボードロップ	⬂P	倒地攻击	12
ムーンサルトプレス	⇧H+P+K	倒地攻击	18
デスバレーボム	H+P	上段投	55
ボディスラム	H+P+K	上段投	40
フランケンシュタイナー	⇩⬂⇨H+K	上段投	60
フィッシャーマンズバスター	⇦⬃⇩⬂⇨P	上段投	75
J·O·サイクロン	⇩⇨P+K	上段投	85
①フライングメイヤー	⇩⬃⇦P+K	上段投	30
②サーフボードスタイルロック	⇦⇨H+P	派生	30
③J·O·S	⇩⇧H+P	派生	60
バースボム	(敌下蹲时) ⇩H+P	下段投	70
ジャパニーズオーシャンボム	(敌下蹲时) ⬂H+P+K	下段投	85
ジャーマンスープレックス	(敵背後) H+P	上段投	65
投げっぱなしジャーマンスープレックス	(敵背後) H+P+K	上段投	75
ストライクエルボースマッシュ	(敵P) H	上中DH	25
	(背对敌人P) H		
ストライクエルボーパット	(敵K) H	上中DH	30
	(背对敌人K) H		
ダブルスラップ	(敵P) ⇩H	下段DH	15+15
	(背对敌人P) ⇩H		
ベアーズスラップ	(敵K) ⇩H	下段DH	30
	(背对敌人K) ⇩H		
ドラゴンスクリュー	(敵中段K) ⇩⬃⇦H	中段DH	60
①ハンマースルー	⇨H	上段OH	0
②J·O·S	⇩⇧H+P	派生	60
①逆羽固め	⇩⬂⇨H	上段OH	35
②ロデオホールド	方向键一周H	派生	40
①タックル	⇨⬂⇩H	上段OH	30
	(前跳跃中) H		
	(上跳跃中) H		
	(后跳跃中) H		
②ジャイアントスイング	⇦⬃⇩⬂⇨H	派生	60
新技　ニーボンバー	(敌下蹲时) ⬂H	下段OH	45
	(〃) (前跳跃中) ⇩H		
	(〃) (上跳跃中) ⇩H		
	(〃) (后跳跃中) ⇩H		
①フルネルソン	(敵背後) ⇨H	上段OH	40
	(敵背後) ⇩⬂⇨H		
	(敵背後) ⇨⬂⇩H		
②ドラゴンスープレックス	⇨⬀⇧⬁⇦H+P	派生	60
新技　ニースマッシュ	(敌下蹲背后) ⬂H	下段OH	55
アピールガッツポーズ	⇨⇦⇨ (⇦⇨⇦) H+P+K		
フロントロール	⇩P+K		









龙・隼

技　名	操　作	判定	攻击力
上段正拳突き	P	上	10
昇旋刀	⇘P	中	20
下段正拳突き	⇩P	下	5
上段廻し蹴り	K	上	30
足刀蹴り	⇘K	中	22
下段廻し蹴り	⇩K	下	10
背撃裏拳	P	上	11
背撃中段手刀	⇩P	中	14
背撃下段手刀	⬇P	下	13
背撃上段蹴り	K	上	30
背撃中段蹴り	⇩K	中	26
背撃下段蹴り	⬇K	下	25
新技　落震牙	⇧K	中	25
進空掌	(前J中) P	中	20
進空蹴	(前J中) K	中	30
進撃掌	(前J着地際) P	中	25
進刺蹴	(前J着地際) K	中	30
留空掌	(上J中) P	中	20
留空蹴	(上J中) K	中	30
留撃掌	(上J着地際) P	中	25
留刺蹴	(上J着地際) K	中	30
退撃掌	(後J着地際) P	中	25
退刺蹴	(後J着地際) K	中	30
破突	⇨P	中	20
雷震撃	⇨⇨P	中	28
天突	⇧P	上	23
日輪脚	⇗K	中	35
破幻蹴	⇧K	上	30
月輪脚	⇖K	中	45
蒼空斬刀	P+K	上	30
新技　鳩尾蹴り	(立ち中に) K	中	30
①(上段正拳突き)	P	上	10
①(背撃裏拳)	P	上	11
①柳影刀	⇖P	上	10
新技　②柳槍脚	⇖P⇩K	(上中)	25
②連弾	PP	(上上)	12
③連刀撃	PPP	(上上)中	23
新技　③空旋斬刀	PP⇦P	(上上)中	20
新技　④空旋斬撃	PP⇦P⇨P	中中	28
新技　④滅鬼薙ぎ蹴り	PP⇦PK	(上上)中中	30
③昇連弾	PPK	(上上)中	30
新技　③陣風連脚	PP⇩K	(上上)下	25
②正拳・上段蹴り	PK	(上上)	30
①(足刀蹴り)	⇘K	中	22
新技　②裏地掃脚	⇘K⇩K	中下	25
①空旋刀	⇦P	中	20
新技　②空震撃	⇦P⇨P	中中	28
②破妖薙ぎ蹴り	⇦PK	中中	30
①地旋刀	⇙P	下	18
新技　②地旋脚	⇙P⬇K	下下	25
破邪膝蹴り	⇨K	中	30
地滑り	⇨⇨K	下	25
①地掃脚	⇙⇙K	下	25
新技　②陣風撃	⇙⇙K⬇K	下下	25

技　名	操　作	判定	攻击力
新技　②地掃連脚	⇙⇙K⇙K	下下	25
新技　③迅風連撃	⇙⇙K⇙K⬇K	下下下	25
裏影狩旋脚	⇨⇦K	下	20
地昇脚	H+K	中	32
新技　光輪脚	⇦K	上	28
新技　昇竜脚	⬇⇦K	中	20
新技　陣風脚	⇩H+K	下	25
新技　①裂空砲	⬇⇦P	中	20
新技　②裂空落震牙	⬇⇦PK	中中	25
新技　降天　正拳突き	(倒立中) P	上	10
新技　降天　足刀蹴り	(降天中) K	中	25
新技　①通天脚	(倒立中) K	上	20
新技　②旋刃脚	(倒立中) KK	中	25
奈落突き	⇧P	倒地攻击	18
虎牙双弾	⇘P	倒地攻击	10
字絡み	H+P	上段投	50
極光抱反落	⇦H+P+K	上段投	45
落雷衝	⇩⇙⇦P+K	上段投	65
首切り投げ	⇩⇘⇨P	上段投	55
①昇雷掌	⇦⇙⇩⇘⇨H+P+K	上段投	10+40
②鎌鼬	(昇雷掌中) ⇩⇘⇨⇗⇧H+P	派生	50
③飯綱落とし	(鎌鼬中) ⇦⇖⇧⇗⇨⇘⇩H+K	派生	65
斬首閃	(敌下蹲时) ⇩H+P	下段投	65
裏投げ	(敵背後) H+P	上段投	65
落龍衝	(敵背後) H+P+K	上段投	75
柳閃掌	(敵P) H	上中DH	25
	(背对敌人P) H		
柳閃刀	(敵K) H	上中DH	35
	(背对敌人K) H		
地柳拳舞	(敵P) ⇩H	下段DH	0
	(背对敌人P) ⇩H		
地柳脚舞	(敵K) ⇩H	下段DH	0
	(背对敌人K) ⇩H		
蹴撃獲投	(敵中段K) ⇩⇙⇦H	中段DH	60
槍影狩	⇨H	上段OH	35
新技　降天　槍影狩	(倒立中) H	上段OH	35
幻影	⇨⇨H	上段OH	0
新技　隼蹴り	⇩⇘⇨H	上段OH	50
	(前跳跃中) H		
	(上跳跃中) H		
	(后跳跃中) H		
新技　幻影・改	(敌下蹲时) ⇘H	下段OH	0
	(〃)(前跳跃中) ⇩H		
	(〃)(上跳跃中) ⇩H		
	(〃)(后跳跃中) ⇩H		
新技　鎧狩り	(敵背後) ⇨H	上段OH	40
裏雷薙ぎ	(敵背後) ⇨⇨H	上段OH	55
	(敵背後) ⇩⇘⇨H		
新技　雷刃	(敌下蹲背后) ⇘H	下段OH	65
新技　アピール:礼	⇨⇦⇨ (⇦⇨⇦) H+P+K		
新技　アピール:許せ	⇩⇩⇩H+P+K		
新技　天地返し	⇘P+K		
新技　降天	(倒立中) 方向键		
新技　裏風	⇗P		





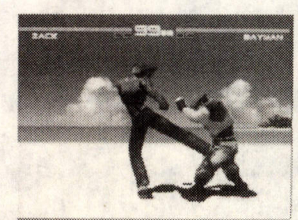


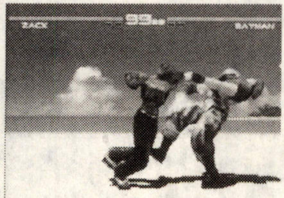


扎库

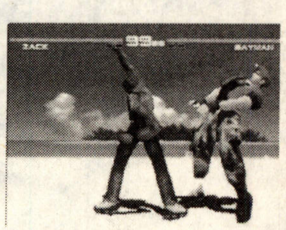
技　名	操　作	判定	攻击力
ジャブ	P	上	10
アッパー	⬂P	中	20
ローナックル	⇩P	下	5
ハイキック	K	上	28
ミドルキック	⬂K	中	22
ローキック	⇩K	下	10
ターンナックル	P	上	13
ターンエルボー	⇩P	中	20
ターンローナックル	⬇P	下	10
ターンヒールキック	K	上	30
ターンアッパーキック	⇩K	中	28
ターシロースピンキック	⬇K	下	30
新技　ターンソーククラブ	⇦P	上	28
新技　ターンスピニングヒールキック	⇦P	中	30
リーブダウンブロー	(前J中) P	中	20
リーブサイドキック	(前J中) K	中	30
フォワードステップエルボー	(前J着地際)	中	30
フォワードステップニー	(前J着地際)	中	30
エアダウンブロー	(上J中) P	中	20
エアサイドキック	(上J中) K	中	30
ステップエルボー	(上J着地際) P	中	30
ステップニーキック	(上J着地際) K	中	30
フェイントエルボー	(後J着地際) P	上	28
フェイントミドルスピン	(後J着地際) K	中	35
ヘルニードル	⇧P	中	25
ティー・ソーク・ボン	⇦P	中	25
ライジングヒールキック	⇧K	中	30
①ソーク・クラブ	⇩⬂⇨P	上	28
新技　②ダブルインパクト	⇩⬂⇨PP	上中	25
①ティー・ソーク・トロン	⇨P	中	15
②ダブルソーク	⇨PP	中中	25
新技　②エルボーキック	⇨PK	中中	18
新技　③エルボーダブルキック	⇨PKK	中中中	18
新技　④インフェルノフラッシュ	⇨PKKK	中中中中	20
ティー・ソーク・ラーン	⇨⇨P	中	25
新技　①ハーフスピンキック	⇦K	上	28
新技　②ハーフスピンソーククラブ	⇦KP	上上	28
新技　②ハーフスピンヒールキック	⇦KK	上中	30
①（ハイキック）	K	上	28
新技　②ハイミドルコンビネーション	KK	上中	32
①ティー・カウ・トロン	⇨K	中	25
新技　②ガトリングニー	⇨KK	中	25
①テッ・ラーン	⬃K	下	15
新技　②テッラーン・ストレート	⬃KP	下上	11
新技　②ダブルロースピン	⬃K⬇K	下下	20
①スウェイブロー	⬁P	上	10
①（ジャブ）	P	上	10
①（ターンナックル）	P	上	13
②ジャブ・ハイキック	PK	(上上)	28
②ジャブ・ストレート	PP	(上上)	11

技　名	操　作	判定	攻击力
変更　③バルカンエルボー	PPP	(上上)中	25
新技　③バルカンミドルキック	PPK	(上上)中	22
変更　④ダンシングラッシュ	PPKK	(上上)中中	25
新技　③バルカンローキック	PP⇩K	(上上)下	15
新技　④ロースピンフラッシュ	PP⇩K⇩⇩K	(上上)下下	20
変更　③バルカンニーキック	PP⇨K	(上上)中	30
③バルカンエッジ	PP⇨P	(上上)中	15
④ジェノサイドラッシュ	PP⇨PK	(上上)中中	30
変更　④デビルズラッシュ	PP⇨PP	(上上)中中	20
①（アッパー）	⬂P	中	20
②ヘルスマッシュ	⬂P⬂⬂P	(中中)	20
③ヘブンスマッシュ	⬂P➘P➘P	(中中)中	30
スピニングヒールキック	⇩⬂⇨K	中	30
スピニングミドルキック	H+K	中	32
ツイスターアッパー	⇩⬂⇨H+P+K	中	40
カウ・ロイ	⇨⇨K	中	35
変更　フライングニーキック	⇨⇨P+K	中	20
		上	25
新技　デビルズアッパー	⬂⬂P	中	20
フットスタンプ	⇧K	倒地攻击	20
ワイルドヒール	⬂K	倒地攻击	10
ワイルドスロー	H+P	上段投げ	50
ゴゥ・コー・ティー・カウ	⇨⇦H+P	上段投	15+15+20
ビーストファング	⬂⬂⬂P+K	上段投	65
ネックハンティング	(敵背後) H+P	上段投	60
エルボーカウンター	(敵P) H	上中DH	25
	(背对敌人P) H		
ニーカウンター	(敵K) H	上中DH	30
	(背对敌人K) H		
パンチスルー	(敵P) ⇩H	下段OH	0
	(背对敌人P) ⇩H		
キックスルー	(敵K) ⇩H	下段OH	0
	(背对敌人K) ⇩H		
ティー・カウ・コーン	⇨H	上段OH	40
	(前跳跃中) H		
	(上跳跃中) H		
	(后跳跃中) H		
フォワードトラップ	⇨⇨H	上段OH	0
リバーストラップ	⇨⇦H	上段OH	0
新技 リフトネイブ	(敌下蹲时) ⬂H	下段OH	0
	(〃) (前跳跃中) ⇩H		
	(〃) (上跳跃中) ⇩H		
	(〃) (后跳跃中) ⇩H		
新技　フックエルボー	(敵背後) ⇨H	上段OH	30
ヘッドクラッシュ	(敵背後) ⇨⇨H	上段OH	50
	(敵背後) ⇦⇦H		
新技　バーストニードル	(敌下蹲背后) ⬂H	下段OH	50
新技　アピール:ウェイブ	⇨⇦⇨ (⇦⇨⇦) H+P+K		
フェイクロール	⇩⬂⇨H		







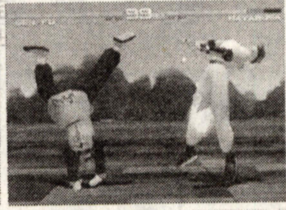
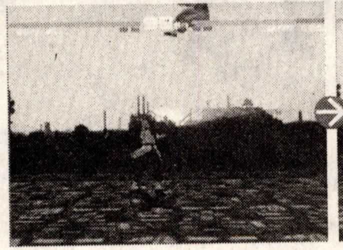


甘·夫

技　名	操　作	判定	攻击力
順歩捶	P	上	10
丹鳳朝陽	⬂P	中	20
崩捶	⇩P	下	5
高弾腿	K	上	30
弾腿	⬂K	中	25
斧刃脚	⇩K	下	12
転身崩捶	P	上	13
転身挑領	⇩P	中	17
転身下崩捶	⬇P	下	11
転身蹴腿	K	上	30
後蹴腿	⇩K	中	27
転身下蹬脚	⬇K	下	25
中空上歩捶	(前J中) P	中	20
中空蹬脚	(前J中) K	中	30
飛躍揚把	(前J着地際) P	上	30
飛躍掃腿	(前J着地際) K	下	25
中空順歩捶	(上J中) P	中	20
中空落蹬脚	(上J中) K	中	30
跳躍揚把	(上J着地際) P	上	30
跳躍掃腿	(上J着地際) K	下	25
退身揚把	(後J着地際) P	上	30
退身掃腿	(後J着地際) K	下	25
① (順歩捶)	P	上	10
①撑掌	⇧P	上	20
②連捶	PP	(上上)	12
新技　③連捶単把	PP⇨P	(上上)中	20
① (丹鳳朝陽)	⬂P	中	20
②丹鳳朝陽·虎蹲山	⬂PP	中中	18
虎抱頭	⬀P	上	20
①盤肘	⇨P	中	18
新技　②盤肘·丹鳳朝陽	⇨PP	中中	20
①懐抱頑石	⇦P	中	20
新技　②懐抱頑石·鷹促把	⇦PP	中中	25
新技　②懐抱頑石·双推把	⇦P⇨P	(中中)	20
新技　③懐抱頑石·双推把·双把	⇦P⇨P·P+K	(中中)中	30
挑領	⬊P	中	25
単把	⇨⇨P	中	20
虎蹲山	⬂⬂P	中	22
箭疾歩	⇨⇨HP	中	30
虎僕把	P+K	中	30
鷹促把	⇨⇦P	中	25
鳥牛擺頭	⬁⇨P	中	50
双把	⇨P+K	中	42
①斬捶	⇩P+K	中	32
②鶴子栽肩	⇩P+K·⇦⇨P	中中	30
揚把	H+P+K	上	30
① (弾腿)	⬂K	中	25

技　名	操　作	判定	攻击力
②蛇出洞	⬂KP	中中	30
新技　①鶏腿	⇨⇨K	中	20
新技　②鶏腿·半旋風	⇨⇨KK	中上	30
新技　①七寸腿	⬁K	下	12
新技　②七寸腿·鳥牛擺頭	⬁K·⬁⇨P	下中	40
半旋風	⬀K	上	30
①旋風脚	⇧K	上	40
新技　②旋風前掃腿	⇧K⇩K	上下	25
転身後蹴腿	⬃K	中	30
側踹脚	⇨K	上	30
双飛脚	H+K	上	35
前掃腿	⇩H+K	下	25
新技　落蹴撃	⇧K	倒地攻击	18
地撑掌	⇩P	倒地攻击	10
十字裹横	H+P	上段投	55
雲閉日月把	⇩⇨H+P+K	上段投	40+10
硬開三皇鎖	⇦⇩⬁P	上段投	20+20+20
心意把	⇦H+P	上段投	50
虎擺尾	(敵背後) H+P	上段投	65
採手	(敵P) H	上中DH	0
	(背対敌人P) H		
撑手	(敵K) H	上中DH	0
	(背対敌人K) H		
掛手	(敵P) ⇩H	下段DH	0
	(背対敌人P) ⇩H		
勾掛	(敵K) ⇩H	下段DH	0
	(背対敌人K) ⇩H		
龍調膀	(敵中段K) ⇩⬁⇦H	中段DH	60
圧手	⇨H	上段OH	0
	(敵背後) ⇨H		
揿腿	⇨⇦H	上段OH	50
	(前跳跃中) H		
	(上跳跃中) H		
	(后跳跃中) H		
新技　①捲地風	⇩⬂⇨H	上段OH	40
新技　②猴形	⇩⬂⇨P	派生	45
新技　猴搬枝	(敌下蹲时) ⬂H	下段OH	40
	(〃) (前跳跃中) ⇩H		
	(〃) (上跳跃中) ⇩H		
	(〃) (后跳跃中) ⇩H		
	(敌下蹲背后) ⬂H		
新技　虎蹲山	(敵背後) ⇨⇦H	上段OH	30
	(敵背後) ⇩⬂⇨H	上段OH	
アピール:盤落地	⇨⇦⇨ (⇦⇨⇦) H+P+K		
箭歩	⇨⇨H		
側転	⬃P		



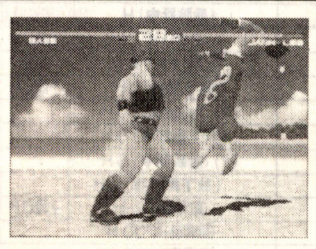





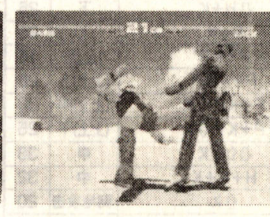
巴斯

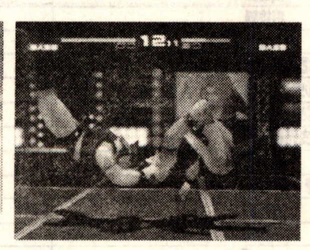
技　名	操　作	判定	攻击力
バームジャブ	P	上	10
エルボースマッシュ	⬂P	中	20
ローナックル	⇩P	下	5
ハイキック	K	上	30
フロントキック	⬂K	中	25
ローキック	⇩K	下	12
スイングバーム	P	上	13
ラウンドバックナックル	⇩P	中	15
スイングローバーム	⬇P	下	10
ラウンドハイキック	K	上	30
ラウンドミドルキック	⇩K	中	28
ラウンドローキック	⬇K	下	25
トラースキック	⇦K	上	35
フロントエアナックル	(前J中) P	中	20
フロントブロンコキック	(前J中) K	中	35
フロントネックショット	(前J着地際) P	上	30
フロントレッグブレイク	(前J着地際) K	下	20
ジャンピングナックル	(上J中) P	中	20
ブロンコキック	(上J中) K	中	30
ネックショット	(上J着地際) P	上	30
ジャンピングレッグブレイク	(上J着地際) K	下	20
バックネックショット	(後J着地際) P	上	30
バックレッグブレイク	(後J着地際) K	下	20
① (バームジャブ)	P	上	10
① (スイングバーム)	P	上	13
②ダブルバーム	PP	(上上)	12
③コンボライジングエルボーPPP	(上上) 中	23	
③コンボハイキック	PPK	(上上)上	33
②ジャブ・フロントキック	PK	上中	25
③コンボキックラッシュ	PKK	上中上	25
①ボディフック	⇨P	中	18
②ワイルドスイング	⇨PP	中中	28
地獄突き	P+K	上	30
①エルボーバット	⬃P	上	20
②エルボーラッシュ	⬃PP	上中	30
①テキサスチョップ	⇦P	中	10
②ショットガンチョップ	⇦PP	(中中)	10
③スタンガンチョップ	⇦PPP+K	(中中)中	35
①ニーリフト	⇨K	中	25
②ニーハンマー	⇨KP	中中	18
ジャンピングハイキック	⇧K	上	35
ライジングエルボー	⇨⇨P	中	25
①ベアクラッシュ	H+P+K	中	30
②ベアシーザス	H+P+K·⇦P	中中	30
① (フロントキック)	⬂K	中	25
②キックラッシュ	⬂KK	中上	25
ワンハンドハンマー	⇧P	中	20
バッファロークラッシュ	⬂⬂P	中	35
ドロップキック	⇩⬂⇨K	中	40
フライングクロスチョップ	⇨⇨P+K	中	35
ケンカキック	⇨⇨K	中	45

技　名	操　作	判定	攻击力
①モンゴリアンチョップ	⬁P	中	25
②ヘルシザース	⬁PP	中中	30
ローリングアックス	⇦⇨P	中	32
バースラリアット	⇦H+P	上	25
フロントロールキック	⇦⇨K	中	30
レッグブレイク	⬃K	下	18
ロードロップキック	⇩H+K	下	25
ダブルニードロップ	⇧K	倒地攻击	22
ストンピング	⬂K	倒地攻击	12
ファルコンアロー	H+P	上段投	55
水車落とし	⇦H+P	上段投	45
バース·トルネード	⇩⬂⇨H+K	上段投	60
スーパーフリーク	⇦⬃⇩⬂⇨P	上段投	75
T·F·B·B	⇩⇩⇦⇨P+K	上段投	85
①キチンシンク	⇩⬃⇦P+K	上段投	30
②ストレッチプラム	⇩⇩H+P+K	派生	40
③マンハッタンドライバー	⇧⇧H+P+K	派生	50
バースボム	(敌下蹲时) ⇩H+P	下段投げ	70
ダブルアームDDT	(敌下蹲时) ⬂H+P+K	下段投げ	85
デンジャラスバックドロップ	(敵背後) H+P	上段投げ	70
①アトミックドロップ	(敵背後) H+P+K	上段投げ	40
②フェイスクラッシャー	⇨⇨P	派生	40
カウンターバックナックル	(敵P) H	上中DH	20
	(背对敌人P) H		
ボディプッシュ	(敵K) H	上中DH	20
	(背对敌人K) H		
カウンターヘッドバッド	(敵P) ⇩H	下段DH	25
	(背对敌人P) ⇩H		
ジャイアントブロー	(敵K) ⇩H	下段DH	25
	(背对敌人K) ⇩H		
スパインバスター	(敵中段K) ⇩⬃⇦H	中段DH	65
一本足頭突き	⇨H	上段OH	35
	(敵背後) ⇨H		
フライングボディシザース	⇨⇨H	上段OH	40
	(前跳跃中) H		
	(上跳跃中) H		
	(后跳跃中) H		
ダイナマイトラリアット	⇨⇦H	上段OH	50
①パワースラム	⇩⬂⇨H	上段OH	40
②オクラホマスタンピード	⇦⬃⇩⬂⇨H	派生	50
引き込み逆水平チョップ	(敌下蹲时) ⬂H	下段OH	40
	(〃) 前跳跃中) ⇩H		
	(〃) 上跳跃中) ⇩H		
	(〃) 后跳跃中) ⇩H		
リバースパワーボム	(敵背後) ⇨⇨H	上段OH	60
	(敵背後) ⇦⇨H		
①アイアンクロー	(敵背後) ⇩⬂⇨H	上段OH	50
②グリズリーランチャー	⇦⬃⇩⬂⇨H	派生	55
カーフブランディング	(敌下蹲背后) ⬂H	下段OH	55
アピール:I LOVE TINA	⇨⇦⇨(⇦⇨⇦)H+P+K		





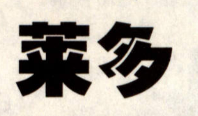




綾音

技　名	操　作	判定	攻击力
覇刃	P	上	10
霧刀	⇘P	中	18
地刃	⇩P	下	5
閃天脚	K	上	27
閃人脚	⇘K	中	24
閃地脚	⇩K	下	10
前天 弧空斬	(前J中) P	中	20
前天 旋空脚	(前J中) K	中	30
前天 地双昇	(前J着地際)P	中	25
前天 地覇脚	(前J着地際)K	中	22
弧空斬	(上J中) P	中	20
旋空脚	(上J中) K	中	30
地双昇	(上J着地際) P	中	25
地狼槍	(上J着地際)K	下	25
後天 螺旋塵(背)	(後J着地際)P	中	20
後天 地狼槍	(後J着地際)K	下	25
①覇刃	P	上	10
②連刃	PP	(上上)	10
③覇神双昇	PPP	(上上)中	20
③連刃裂天脚	PPK	(上上)上	32
②覇神脚	PK	(上上)	25
③覇神連天脚	PKK	(上上)上	22
③覇神連地脚	PK⇩K	(上上)下	22
閃光弾	⇨P	中	20
①双昇破	⇨⇨P	中	25
②双覇脚	⇨⇨P⇨K	中中	22
①霧刀	⇘P	中	18
②白霧	⇘PP	中中	20
②風牙	⇘PK	中上	25
①風斬刀	⇦P	中	20
②風斬龍舞(背)	⇦P⇦P	中中	20
①地雷衝	⇘⇘P	下	20
②地雷炎陣	⇘⇘P⬇K	下下	25
①螺旋刀(背)	⇩⇙⇦P	中	20
②螺旋裏人脚	⇩⇙⇦PK	中上	28
②螺旋飛鷲脚	⇩⇙⇦P・K	中上	35
②螺旋裏地脚	⇩⇙⇦P⇩K	中下	25
②螺旋飛燕脚	⇩⇙⇦P・⇩K	中下	30
①閃天脚	K	上	27
②連天脚	KK	上上	22
②連地脚	K⇩K	上下	22
①迅雷脚	⇨K	中	25
②迅雷龍双脚	⇨KK	中上	25
②迅雷狼槍脚	⇨K⇩K	中下	22
飛龍脚	⇧K	上	25
龍尾裂扇(背)	⇗K	中	45
秋月輪(背)	⇖K	中	40
裂天脚	H+K	上	35
裂空脚	⇘H+K	中	30
狼槍脚	⇩H+K	下	25
①曳光斬(背)	P+K	上	20
②曳光覇刃(背)	P+KP	(上上)	15
③曳光覇神撃	P+KPP	(上上)上	25
③曳光覇神砕	P+KP⇖K	(上上)中	30
③曳光覇神蹴	P+KP⇩K	(上上)下	25
幻夢槍	⇩⇘⇨K	中	38
捷・綾音蹴り	H+P+K	中	32
鷹爪脚	⇧K	倒地攻击	20
瓦砕き	⇩P	倒地攻击	10
羅刃	P	上	10
影刀	⇩P	中	15
裏地刃	⬇P	下	12
裏天脚	K	上	30

技　名	操　作	判定	攻击力
裏人脚	⇩K	中	25
裏地脚	⬇K	下	25
①羅刃	P	上	10
②裏連刃	PP	(上上)	10
③羅神双昇	PPP	(上上)中	20
③羅神曳光斬(背)	PP⇦P	(上上)中	15
④羅神曳光破(背)	PP⇦PP	(上上)(上上)	10
⑤羅神曳光撃	PP⇦PPP	(上上)(上上)上	20
⑤羅神曳光砕	PP⇦PP⇖K	(上上)(上上)中	30
⑤羅神曳光蹴	PP⇦PP⇩K	(上上)(上上)下	25
③羅神昇破	PP⇨P	(上上)中	20
④羅神裏人脚	PP⇨PK	(上上)中上	28
④羅神飛鷲脚	PP⇨P・K	(上上)中上	30
④羅神裏地脚	PP⇨P⇩K	(上上)中下	25
④羅神飛燕脚	PP⇨P・⇩K	(上上)中下	30
月影脚	⇧K	中	35
影月輪	⇖K	中	40
①残影刀(背)	⇦P	上	20
②残影覇刃(背)	⇦PP	(上上)	15
③残影覇神撃	⇦PPP	(上上)上	25
③残影覇神砕	⇦PP⇖K	(上上)中	30
③残影覇神蹴	⇦PP⇩K	(上上)下	25
①寂光刀(背)	⇙P	下	18
②砂塵蹴	⇙P⇩K	下下	25
円舞翔(背)	⇧P	中	22
円蹴閃	⇩H+K	下	30
紅葉崩し	H+P	上段投	50
冥土御輿	⇦H+P	上段投	45
華蝶乱夢	⇩⇙⇦H+K	上段投	60
霧惑い	⇘P+K	上段投	0
覇神円舞	⇩⇘⇨P	上段投	55
影燕(背)	⇩H+P	下段投	0
翼刈	(敵背後)H+P	上段投	55
木霊・壱式	(敵P)H	上中DH	25
	(背対敌人P)H		
木霊・弐式	(敵K)H	上中DH	35
	(背対敌人K)H		
爪払い	(敵P)⇩H	下段DH	0
	(背対敌人P)⇩H		
流刃	(敵K)⇩H	下段DH	0
	(背対敌人K)⇩H		
風舞陣	(敵中段K)⇩⇙⇦H	中段DH	30
雪刀	⇨H	上段OH	30
	(敵背後)⇨H		
①陽炎(背)	⇨⇨H	上段OH	0
②茨落とし	(陽炎中)⇩K	派生	50
綾旋	⇨⇘⇩H	上段OH	45
	(前跳跃中)H		
	(上跳跃中)H		
	(后跳跃中)H		
①雪崩車	⇩⇘⇨H	上段OH	50
②氷柱落とし	⇧⇧H+P+K	派生	30
霜刀	(敌下蹲时)⇘H	下段OH	35
	(〃)(前跳跃中)⇩H		
	(〃)(上跳跃中)⇩H		
	(〃)(后跳跃中)⇩H		
	(敌下蹲背后)⇘H		
夢誘	(敵背後)⇨⇨H	上段OH	50
	(敵背後)⇨⇘⇩H		
	(敵背後)⇩⇘⇨H		
アピール:うつつ	⇨⇦⇨(⇦⇨⇦)H+P+K		
アピール:夢解き	⇩⇩⇩H+P+K		
裏駆け	⇖H or ⇖P		
背陣(背)	⇧H		



技　名	操　作	判定	攻击力
上段正拳突き	P	上	10
アッパー	⬂P	中	20
下段正拳突き	⇩P	下	5
閃天脚	K	上	30
弾腿	⬂K	中	25
下段廻し蹴り	⇩K	下	10
背撃裏拳	P	上	11
背撃中段手刀	（背对敌人）⬂P	中	14
背撃下段手刀	（背对敌人）⬋⬋P	下	13
背撃上段蹴り	（背对敌人）K	上	30
背撃中段蹴り	（背对敌人）⬂K	中	26
背撃下段蹴り	（背对敌人）⬋⬋K	下	25
落震牙	（背对敌人）⇧K	中	25
進空掌	（前J中）P	中	20
進空蹴	（前J中）K	中	30
進撃掌	（前J着地際）P	中	25
進刺蹴	（前J着地際）K	中	30
留空掌	（上J中）P	中	20
留空蹴	（上J中）K	中	30
留撃掌	（上J着地際）P	中	25
留刺蹴	（上J着地際）K	中	30
退撃掌	（後J着地際）P	中	25
退刺蹴	（後J着地際）K	中	30
スマッシュフック	⬃P	中	28
バックフック	⇧P	上	20
日輪脚	⬃K	中	35
破幻蹴	⇧K	上	30
月輪脚	⬁K	中	45
ヒールハンマー	⇦K	中	30
地旋刀	⬀P	下	18
レッグスパイク	⬀K	下	25
①（上段正拳突き）	P	上	10
①翻身単鞭	⬁P	中	25
②正拳・上段蹴り	PK	(上上)	30
②連弾	PP	(上上)	12
③昇連弾	PPK	(上上)中	30
③連刀撃	PPP	(上上)中	23
③空旋斬刀	PP⇦P	(上上)中	20
④滅鬼薙ぎ蹴り	PP⇦PK	(上上)中中	30
①（閃天脚）	K	上	30
②連天脚	KK	上上	25
②連地脚	K⇩K	上下	25
①ボディブロー	⇨P	中	18
②ストマッククラッシュ	⇨PP	中中	18
③クラッシュヒールハンマー	⇨PP⇦K	(中中)中	30
③クラッシュレッグスパイク	⇨PP⇩K	(中中)下	25
①（アッパー）	⬂P	中	20
②ヘルスマッシュ	⬂P⬋⬋P	(中中)	20
③ヘブンスマッシュ	⬂P⬋⬋P⬋⬋P	(中中)中	30
①空旋刀	⇦P	中	20
②空震撃	⇦P⇨P	中中	28
②破妖薙ぎ蹴り	⇦PK	中中	30

技　名	操　作	判定	攻击力
①ジャンピングニーバット	⇨K	中	30
②ニーハンマー	⇨K⇦P	中中	25
①（弾腿）	⬂K	中	25
②蛇出洞	⬂KP	中中	30
トラースキック	（倒立中）K	上	35
スマッシュ	⬋⬂P	中中	
雷震撃	⇨⇨P	中	28
ショルダータックル	⇦⇨P	中	40
デビルズアッパー	⬂⬂P	中	20
地滑り	⇨⇨K	下	25
蒼空斬刀	P+K	上	30
双把	⇨P+K	中	42
ローリングソバット	H+K	上	35
スライディング	⇩H+K	下	25
奈落突き	⇧P	倒地攻击	18
ストンピング	⬂K	倒地攻击	12
十字絡み	H+P	上段投	50
フランケンシュタイナー	⇩⬂⇨H+K	上段投	60
朧	⬂⬂P+K	上段投	65
硬開三皇鎖	421PP	上段投	20+20+20
風車式バックブリーカー	⇦⬀⇩⬂⇨P	上段投	75
天崩轟雷衝	⇩⬂⇨⇦⇨P+K	上段投	85
ジャパニーズオーシャンボム	（敌下蹲时）⬂H+P+K	下段投	85
裏投げ	（敵背後）H+P	上段投	65
柳閃掌	（敵P）H	上中DH	25
	（背对敌人P）H		
柳閃刀	（敵K）H	上中DH	35
	（背对敌人K）H		
地柳拳舞	（敵P）⇩H	下段DH	0
	（背对敌人P）⇩H		
地柳脚舞	（敵K）⇩H	下段DH	0
	（背对敌人K）⇩H		
蹴撃獲投	（敵中段K）⇩⬀⇦H	中段DH	60
ティー・カウ・コーン	⇨H	上段OH	40
幻影	⇨⇨H	上段OH	0
①ヘッドロック	⇩⬂⇨H	上段OH	35
	（前跳跃中）H		
	（上跳跃中）H		
	（后跳跃中）H		
②ブルドッキングヘッドロック	⇦⇦H	派生	40
裂空迅雷殺	⇨⬀⇩⬂⇦H	上段OH	85
ニーボンバー	（敌下蹲时）⬂H	下段OH	45
	（〃）（前跳跃中）⇩H		
	（〃）（上跳跃中）⇩H		
	（〃）（后跳跃中）⇩H		
ショートキャノン	（敵背後）⇨H	上段OH	.30
上歩靠	（敵背後）⇨⇨H	上段OH	60
	（敵背後）⇩⬂⇨H		
①スリーパーホールド	（敵背後）⇨⬀⇩⬂⇦H	上段OH	50
②スイングスリーパー	⇨⬂⇩⬀⇦H	派生	55
バーストニードル	（敌下蹲背后）⬂H	下段OH	50



武士之刃贰

机种：PS　出品：SQUARE　发售日：1998年3月12日

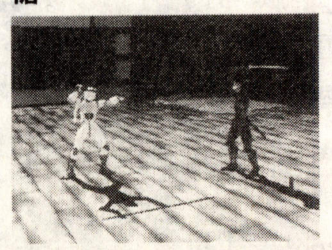
打刀



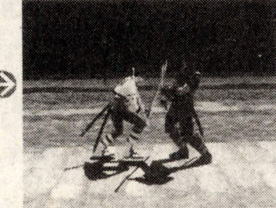
薙刀

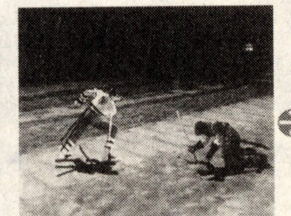


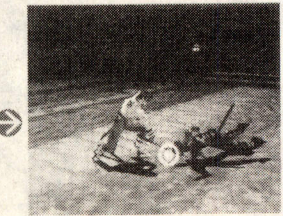
槍











打刀

“鸣镜”、“舍阴”两派都能用的兵器，重量轻、速度快。由于从内外两侧均可出手，所以攻击敌人阴阳两面皆宜。唯一的缺点是攻击距离短，打斗时会受到敌人的制约。

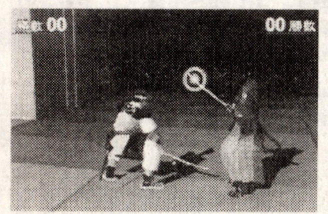
真直叩き斬り



滑り足払い

疾風陰抜き

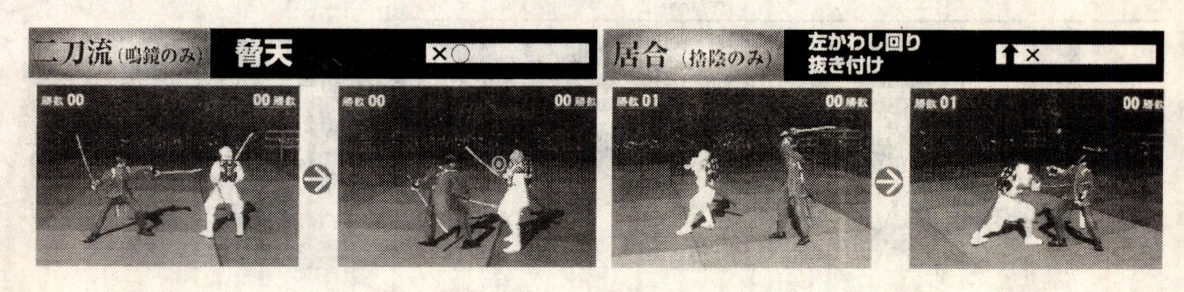




打刀的基本技、专用技、纠缠技

姿勢	技名	操作
大上段、上段	真直斬り	○
	天冥斬り	○×
	天冥回転斬り	○××
	踏み込み真直斬り	→○
	真直叩き斬り	→→○
	胴斬り	×
	胴斬り返し	××
	胴斬り返し真直斬り	××○
	踏み込み胴斬り	→×
	飛び込み逆胴	→→×
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	天冥踏み込み真直斬り	○×→○
	天冥回り真直斬り	○×←○
	朧月	←→○○×○×○
	拝み手	→←×
	落ち葉	←→×
	兜割り	→R2○
	蛇の目	→R2×
	二兎	R2○○
	変移抜刀一文字	←○×
	変移抜刀十文字	←○○
	唐竹割り	←×○
	轍	←→○
	稲妻返し	→←○
	竜尾	→←×
	二鷹	R2×○
	蜻蛉斬り	→R2×
	手縛(纠缠技)	贴近状态←×
正眼、下段正眼	袈裟斬り	○
	袈裟逆胴	○×
	表包み	○×○
	真直叩き斬り	→○
	走り込み突き	→→○
	逆胴斬り	×
	逆胴摺り上げ	××
	裏三連	×××
	踏み込み逆胴	→×
	滑り足払い	→→×
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	二兎	R2○○
	二鷹	R2×○

姿勢	技名	操作
上八相、右八相	真直斬り	○
	踏み込み真直斬り	→○
	摺り上げ	×
	摺り上げ逆袈裟斬り	×○
	猪鹿蝶	×○○
	摺り上げ包み	×○×
	摺り上げ二連	××
	摺り上げ二連逆袈裟	××○
	踏み込み摺り上げ	→×
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	朧月	←→○○×○×○
	拝み手	→←×
	落ち葉	←→×
	兜割り	→R2○
	蛇の目	→R2×
	二兎	R2○○
	轍	←→○
	変移抜刀一文字	←○×
	変移抜刀十文字	←○○
	唐竹割り	←×○
	稲妻返し	→←○
	竜尾	→←×
	二鷹	R2×○
	蜻蛉斬り	→R2×
	足搦(纠缠技)	贴近状态←×
二刀流	表袈裟	○
	二刀天冥斬り	○×
	二刀天冥繋ぎ	○×○
	二刀天冥突き	○××
	裏突き	×
	脅天	×○
	脅天仁王突き	×○○
	脅天重ね	×○×
	二脅	××
	二脅天	××○
	二脅回転突き	××→×
	二脅諸手突き	××←×
居合	切りおろし	○
	切りおろし戻り	→○
	踏み込み切りおろし	→→○
	抜きつけ	×
	抜き一文字	→×
	疾風陰抜き	→→×
	左かわし回り抜きつけ	↑×
	右かわし逆手切りおろし	↓×
	下がり封じ	←×



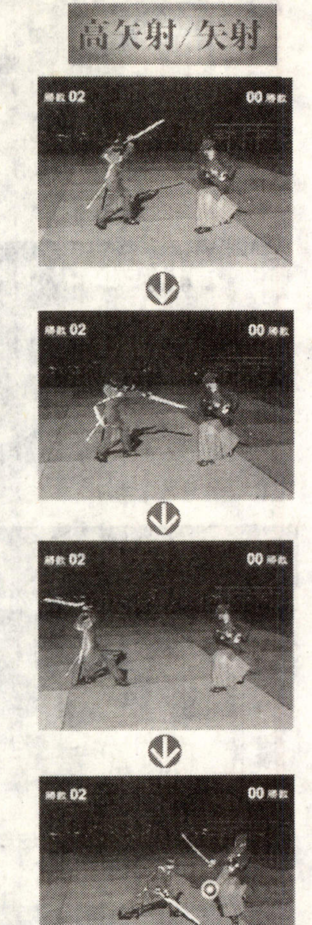


与打刀相近的西洋式兵器。比打刀稍轻故用起来速度快。招数与打刀相似，可和打刀同样使用。仅一刀劈过去就具威力的招数很多，如跨步向前再施展的“真直叩き斩り”和“踏み込み真直斩り”。和打刀一样，这几招比看上去的攻击距离要远。瞄准敌人探过来的身体部分攻击，效果不错。

长剑的基本技、专用技、纠缠技

姿勢	技名	操作
大上段、上段	真直斬り	○
	天冥斬り	○×
	踏み込み真直斬り	→○
	真直叩き斬り	→→○
	胴斬り	×
	胴斬り突き	×○
	胴斬り突き真直斬り	×○○
	胴斬り返し	××
	胴斬り返し真直斬り	××○
	踏み込み胴斬り	→×
	飛び込み逆胴	→→×
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	天冥踏み込み真直斬り	○×→○
	天冥回り真直斬り	○×←○
	朧月	←→○○×○×○
	落ち葉	←→×
	蛇の目	→R2×
	二兎	R2○○
	変移抜刀一文字	←○×
	変移抜刀十文字	←○○
	轍	←→○
	稲妻返し	→←○
	竜尾	→←×
	二鷹	R2×○
	蜻蛉斬り	→R2×
	手縛(纠缠技)	贴近状态←×
引手中段、中段	袈裟斬り	○
	中段・天冥斬り	○×
	中段・天冥捨て身突き	○×→○
	真直叩き斬り	→○
	走り込み突き	→→○
	逆胴斬り	×
	逆胴摺り上げ	××
	裏三連	×××
	踏み込み逆胴	→×
	滑り足払い	→→×
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	朧月	←→○○×○×○
	落ち葉	←→×
	兜割り	→R2○
	蛇の目	→R2×
	二兎	R2○○
	変移抜刀一文字	←○×
	変移抜刀十文字	←○○
	轍	←→○
	稲妻返し	→←○
	竜尾	→←×

姿勢	技名	操作
引手中段、中段	二鷹	R2×○
	蜻蛉斬り	→R2×
	手縛(纠缠技)	贴近状态←×
高矢射、矢射	真直斬り	○
	踏み込み真直斬り	→○
	摺り上げ	×
	摺り上げ二連	××
	摺り上げ二連退き袈裟斬り	××←○
	踏み込み摺り上げ	→×
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	摺り上げ	二連飛み込み袈裟斬り
	摺り上げ	二連退き袈裟斬り
	朧月	←→○○×○×○
	落ち葉	←→×
	兜割り	→R2○
	蛇の目	→R2×
	二兎	R2○○
	変移抜刀一文字	←○×
	変移抜刀十文字	←○○
	轍	←→○
	稲妻返し	→←○
	竜尾	→←×
	二鷹	R2×○
	蜻蛉斬り	→R2×
	手縛(纠缠技)	贴近状态←×
	足搦(纠缠技)	贴近状态←×
二刀流	表袈裟	○
	二刀天冥斬り	○×
	二刀天冥繋ぎ	○×○
	二刀天冥突き	○××
	裏突き	×
	脅天	×○
	脅天仁王突き	×○○
	脅天重ね	×○×
	二脅	××
	二脅天	××○
	二脅回転突き	××→×
	二脅諸手突き	××←×
居合	切りおろし	○
	真直叩き斬り	→○
	踏み込み切りおろし	→→○
	抜きつけ	×
	抜き一文字	→×
	疾風陰抜き	→→×
	左かわし回り抜きつけ	↑×
	右かわし逆手乱れ抜き	↓×
	下がり封じ	←×



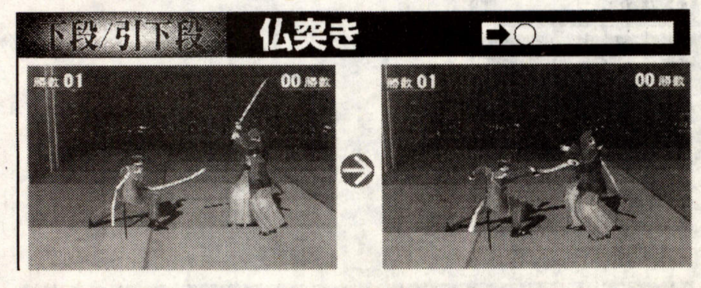
二刀流（鳴鏡のみ）　**二脅諸手突き**　××←×

野太刀

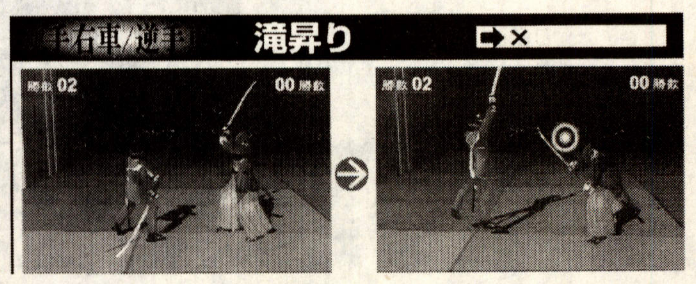
古式的战刀，长且重。战法多重视刀的大幅度挥动带来的威力。最大的难点是刀太重，挥动起来速度太慢。如果对手持打刀等攻击距离近的兵器，可以从敌人的攻击范围以外发动进攻。但敌人若持薙刀或枪，就不容易取胜了。是一种武艺高超者用的兵器。

野太刀的基本技、专用技、纠缠技

姿势	技名	操作
鳥居、崩し鳥居	真直斬り	○
	真直二重	○○
	真直二重水平斬り	○○×
	真直二重片手突き	○○←○
	真直胴打ち	○×
	真直胴打ち俵斬り	○×○
	片手踏み込み真直斬り	→○
	逆胴払い	×
	逆胴真直斬り	×○
	兜落とし	→×
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	朧月	←→○○×○×○
	丙式・朧月	←→○××××
	拝み手	→←×
	二兎	R2○○
	変移抜刀一文字	←○×
	変移抜刀十文字	←○○
	轍	←→○
	稲妻返し	→←○
	唐竹割り	←×○
	竜尾	→←×
	二鷹	R2×○
	雨季船(纠缠技)	贴近状态←×
	谷渡(纠缠技)	贴近状态←×
下段、引下段	真直斬り	○
	丙式・天冥斬り	○×
	丙式天冥・回り真直斬り	○×○
	丙式天冥・俵斬り	○×→○
	丙式天冥・兜落とし	○××
	仏突き	→○
	胴打ち	×
	胴打ち真直斬り	×○
	胴返し	××
	滑り足払い	→×
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	胴返し回り片手突き	××→○
	二兎	R2○○
	二鷹	R2×○
逆手右車、逆手車	真直斬り	○
	踏み込み真直斬り	→○
	逆手摺り上げ	×
	裏天冥	×○
	裏天冥土蜘蛛	×○←×
	逆手摺り上げ逆胴	××
	滝昇り	→×
	裏天冥滝昇り	×○→×
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	二兎	R2○○
	二鷹	R2×○
	草追風(纠缠技)	贴近状态←×
	雨季船(纠缠技)	贴近状态←×



下段/引下段 仏突き ➡○



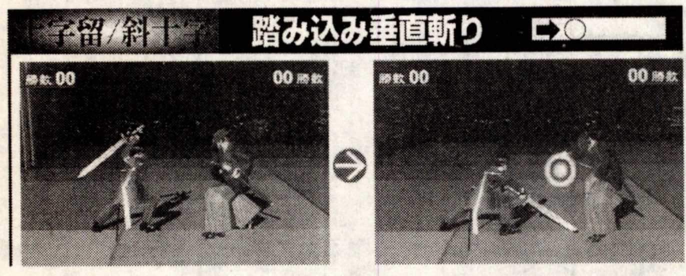
手右車/逆手 滝昇り ➡×

阔身剑

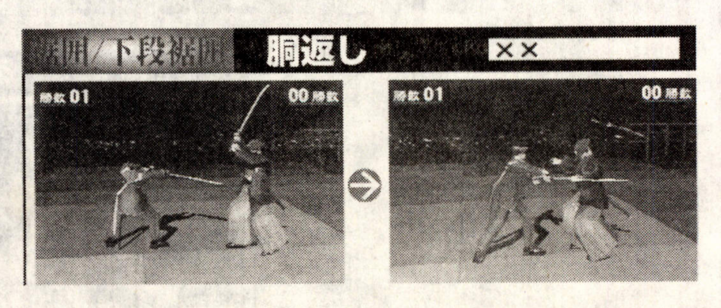
看外形就知道这是一种重视攻击力的重型剑。和野太刀一样重，缺点也是速度慢。不过，其威力惊人，敌人防守时一不小心碰上它，就要被弹出去七八丈远。只要能追上敌人，凭力量就能大获全胜。

阔身剑的基本技、专用技、纠缠技		
姿势	技名	操作
十字留、斜十字	脳天砕き	○
	脳天砕き二連	○○
	脳天二連逆摺り上げ	○○×
	垂直天冥斬り	○×
	天冥砕き	○×○
	踏み込み垂直斬り	→○
	逆胴払い	×
	逆胴逆真直	×○
	兜落とし	→×
	脳天二連破れ突き	○○→○
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	丙式・朧月	←→○×××
	拝み手	→←×
	落ち葉	←→×
	蛇の目	→R2×
	二兎	R2○○
	唐竹割り	←×○
	稲妻返し	→←○
	竜尾	→←×
	二鷹	R2×○
	籠桶(纠缠技)	贴近状态←×
	草追風(纠缠技)	贴近状态←×
	谷渡(纠缠技)	贴近状态←×
袖囲、下段裾囲	真直斬り	○
	丙式天冥斬り	○×
	丙式天冥・回り真直斬り	○×○
	丙式天冥・兜落とし	○××
	仏突き	→○
	胴打ち	×
	胴打ち真直斬り	×○
	胴返し	××
	滑り足払い	→×
	丙式天冥・俵斬り	○×→○
	胴返し回り片手突き	××→○
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	二兎	R2○○
	二鷹	R2×○
右車・引手右車	叩き付け	○
	丙式天冥斬り	○×
	丙式天冥・叩き付け	○×○
	踏み込み叩き付け	→○
	胴斬り	×
	胴返し	××
	胴返し叩き付け	××○
	胴斬り乱舞	××→×
	飛び込み胴払い	→×
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	二兎	→R2○○
	二鷹	→R2×○
	草追風(纠缠技)	贴近状态←×
	籠桶(纠缠技)	贴近状态←×
	谷渡(纠缠技)	贴近状态←×

十字留/斜十字 踏み込み垂直斬り ➡○



裾囲/下段裾囲 胴返し ××



薙刀

用薙刀施展“面打ち突き二段”很流畅，但进攻路线呈直线，方向稍偏，敌人很容易躲闪开。用自由式奔跑接×键攻击等进攻，让敌人动弹不得之后，再出此招更好。

薙刀的基本技、专用技

姿势	技名	操作
八相	面打ち	○
	面打ち突き	○○
	面打ち突き二段	○○→○
	振り子打ち	○→○
	踏み込み面打ち	→○
	踏み込み穿ち突き	→→○
	胴払い	×
	胴払い柄合わせ	×○
	胴払い包み	×○×
	踏み込み脛打ち	→×
	辻風	→→×
	陽かわし胴払い	↑×
	陰かわし胴払い	↓×
	白浪	→R2○
	落葉散らし	→R2×
	落ち葉	←→×
	兜割り	→R2○
	蛇の目	→R2×
	二兎	R2○○
脇構え	柄合わせ	○
	柄合わせ面打ち	○○
	柄合わせ脛打ち	○×
	踏み込み柄合わせ	→○
	胴打ち	×
	十字打ち	×○
	胴返し	××
	胴返し上り半月	××→×
	踏み込み裾払い	→×
	陽かわし胴打ち	↑×
	陰かわし胴打ち	↓×
	白浪	→R2○
	落葉散らし	→R2×
	胴返し下がり胴	××←×
	二兎	R2○○
中段	突き	○
	二方突き	○○
	三方突き	○○○
	四方突き	○○○→○
	裾払い退き早鐘	×→←×
	踏み込み面打ち	→○
	穿ち突き	→→○
	裾払い	×
	裾返し	××
	裾払い早鐘	×→×
	踏み込み裾払い	→×
	逆裾払い	→→×
	逆十字落とし	→→×○
	陽かわし裾払い	↑×
	陰かわし裾払い	↓×
	白浪	→R2○
	落葉散らし	→R2×
	二兎	R2○○

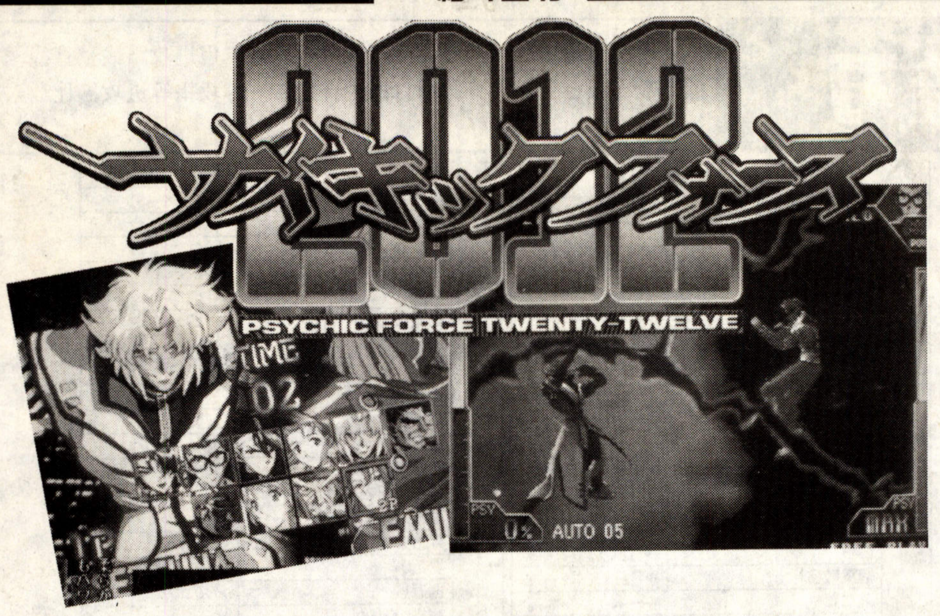


枪

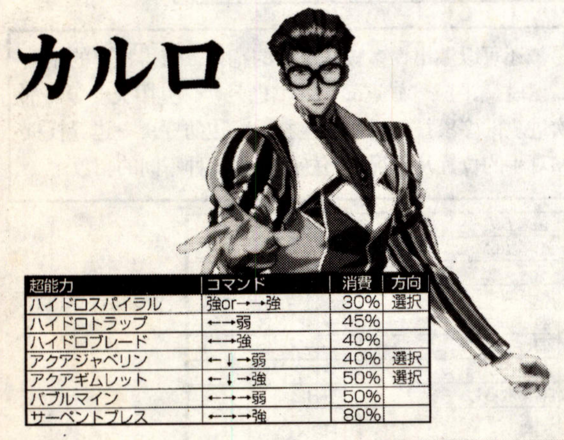
枪，使用起来很容易，还可以做出许多颇具威力的花样，值得推荐的招数有“猛进五段”、“回し三段”、 “畳返し”、“巴”、“鬼阳炎”等。都是输入一次指令即可多次进攻的多段技。运用这些招数一边防守，一边寻找机会反击敌人。根据自己和对手的位置及状况，巧妙地使用各种不同的招数。

枪的基本技、专用技

姿势	技名	操作
青眼	突手	○
	二段突き	○○
	二段突き小爪	○○×
	三拍子	○○→○
	踏み込み片手突き	→→○
	小爪	×
	小爪突き	×○
	小爪二拍子	×○○
	巴	→→×
	変わり拍子	○○←○
	白浪	→R2○
	落葉散らし	→R2×
	稲妻返し	→←○
	蜻蛉斬り	→R2×
	二鷹	R2×○
上段	突手	○
	二拍子	○○
	四拍子	○○→○○
	遅れ三拍子	○○←○
	余り拍子	○○→○
	突手刈足	○×
	序破急	○×○
	突き上げ	→○
	猛進五段	→→○
	小爪払い	×
	爪牙	××
	爪牙裂空	××○
	廻し二段	→×
	廻し三段	→→×
	白浪	→R2○
	落葉散らし	→R2×
	二鷹	R2×○
下段	下段突手	○
	下段二拍子	○○
	下段二拍子小爪まわし	○○×
	下段三拍子	○○→○
	下段変わり拍子	○○←○
	下段突手小爪	○×
	下段序破急	○×○
	畳返し	→→○
	小爪回し	×
	小爪裂破	×○
	小爪裂破二段	×○○
	小爪二段	××
	下段裏拍子	××→×
	鬼陽炎	→→×
	白浪	→R2○
	落葉散らし	→R2×
	二鷹	R2×○



超能力大战 2



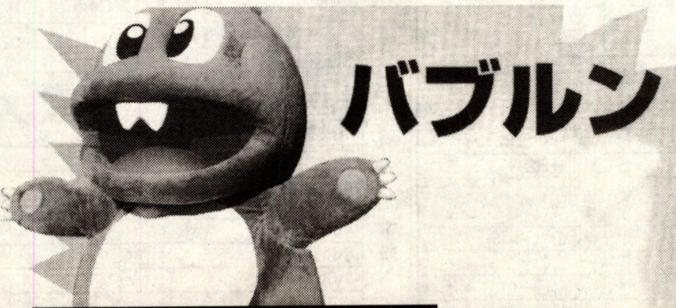
カルロ

超能力	コマンド	消費	方向
ハイドロスパイラル	強or→→強	30%	選択
ハイドロトラップ	←→弱	45%	
ハイドロブレード	←→強	40%	
アクアジャベリン	←↓→弱	40%	選択
アクアギムレット	←↓→強	50%	選択
バブルマイン	←→→弱	50%	
サーペントブレス	←→→強	80%	



レジーナ

超能力	コマンド	消費	方向
ブレイズショット	強or→→強	30%	選択
スパークレイン	←→弱	40%	選択
フレアブラスト	←→強	40%	
バーストウィップ	←↓→弱	40%	選択
ハイパーナパーム	←↓→強	40%	選択
フレイムチェイサー	←→→弱	50%	
アトミックバーナー	←→→強	80%	



バブルン

超能力	コマンド	消費	方向
あるく	強or→→強	80%	選択
やすむ	←→弱	85%	
あいさつ	←→強	70%	選択
反省	←↓→弱	75%	
寝る	←↓→強	90%	
【追加】爆睡	←↓→弱	0%	
太る	←→→強	100%	



刹那

超能力	コマンド	消費	方向
ダークサイドソウル	強or→→強	30%	選択
ダークウェッジ	←→弱	40%	
ミラーズコフィン	←→強	50%	
ネガティブドレイン	→→弱	45%	
ダガーズシャドウ	←↓→弱	40%	選択
ブラックサン	←↓→強	70%	選択
シェイディークラウド	←→→弱	40%	
ザ・ダークネス	←→→強	100%	

エミリオ

超能力	コマンド	消費	方向
シャイニングアロー	強or→→強	30%	選択
リフレクターダッシュ	→→弱	40%	
プリズムリフレクター	←→弱	20%	
エンゼルハイロウ	←→強	50%	選択
シーカーレイ	←↓→弱	30%	
プリズムシール	←↓→強	40%	
トリニティレイ	←→→弱	90%	
アークエンゼル	←→→強	80%	



マイト

超能力	コマンド	消費	方向
エレクトリッガー	強or→→強	30%	選択
マグネットアンカー	←↓→弱	30%	選択
ライトニングソード	←↓→強	40%	
ライトニングハウンド	←→弱	40%	選択
【追加】方向転換	レバー方向+弱	40%	
サンダーブレイク	←→→弱	45%	
エクスキュージョン	←→→強	60%	選択

ゲイツ

超能力	コマンド	消費	方向
TOWミサイル	強or→→強	30%	
Gクラッカー	→→弱	40%	選択
スタンコレダー	←→弱	40%	選択
プラズマカノン	←↓→弱	45%	選択
ブーストアーム	←↓→強	30%	
【追加】ダブルブースト	←↓→弱	30%	
【追加】パイルバンカー	←↓→強	30%	
アトミックバーナー	←→→強	50%	



パティ

超能力	コマンド	消費	方向
ホーリーウィスパー	強or→→強	30%	選択
プレリュードキー	←→弱	20%	
【追加】エターナルハープ	←→→弱	50%	
スイートトーン	←↓→弱	0%	選択
【追加】共鳴	←↓→弱	20%	
ソニックラプソディー	←↓→強	40%	選択
リバースノイズ	←→強	45%	
ホーリーパージ	→→弱	90%	選択
セイントレクイエム	←→→強	80%	



玄信

超能力	コマンド	消費	方向
鬼火魂	強or→→強	30%	選択
連炎符	←→弱	30%	選択
【追加】護法脚	→→弱	30%	
金剛輪	←→強	40%	
轟雷珠	←↓→弱	40%	選択
符護術	←↓→弱+強	70%	
呪縛殺	←→→強	60%	
【追加】 1	↑↙→←↘↑弱+強、防守+弱、防守+弱+強		
【追加】 2	↓↗←→↖↓防守+弱、弱+強、防守+弱+強		

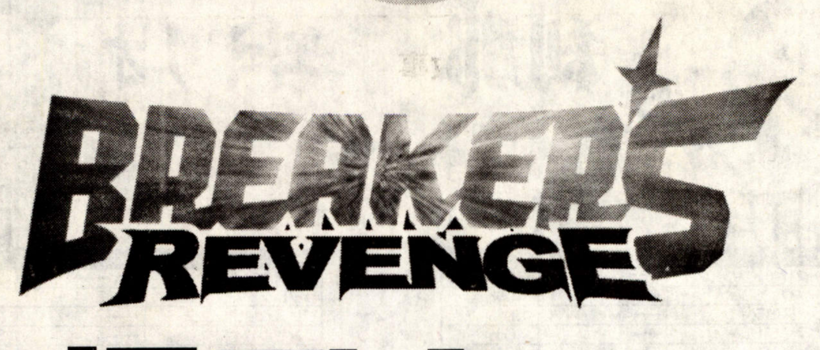
ウェンディー

超能力	コマンド	消費	方向
エアクレセント	強or→→強	30%	選択
エアスラッシャー	←→弱	40%	
ボルテックスストリーム	→→弱	50%	選択
ミラージュステップ	←↓→弱	50%	選択
トライクレセント	←↓→強	50%	
【追加】分離	←↓→強	0%	
シルフィードダンス	←→→弱	45%	
アースゲイル	←→→強	70%	



ガデス

超能力	コマンド	消費	方向
グラビティーブリット	強or→→強	30%	選択
メテオハンマー	←→弱	30%	
アステロイドベルト	←↓→強	70%	
【追加】サテライトフォール	←↓→強	0%	
【追加】サテライトフォール	←↓→弱+強	0%	
メテオブッチャー	↑←↓→↑弱	70%	
シェービングウォール	←→→弱	60%	
グラビティー∞	←→→強	90%	



爆裂人—复仇

机种：ARC　出品：VISCO　发售日：1998年6月

游戏概要

基本操作

操作方法与前作一样，游戏也是2D模式。

本作中，增加了许多必杀技的基本指令，除此之外还有许多投技、前冲、超必杀技，也有空中格斗技。可使用9个人物。

基本操作指令

方向键上	跳	D键	强脚
方向键左	左移动	上段防守	方向键左
方向键右	右移动	下段防守	方向键左下
方向键下	下蹲	投技	接近→or←+C
A键	弱拳	前冲	→→或←←
B键	弱脚	挑衅	START键
C键	强拳		

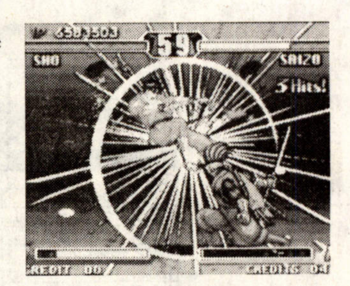
超必杀技

集聚画面下的能量槽，就可使出超必杀技，可通过以下三种方法聚集能量。

①攻击对手;

②防守对手的攻击;

③挑衅对手。



故事

武斗大会“FIST(Fighting Instinct Severe Tournament”是一场非常残酷的格斗大会。虽然比赛中有伤亡，但对格斗家来说却是一个扬名立世的机会。比赛没有规则，只要获胜就可以。胜利后除了能得到大量的奖金外，还可得到与黄氏财团的首领对战的机会。但是，参加最后一战的人没有一位生还。

他们去了那谁也不知道，那位神秘人物也没人知道是谁，从远古就出现的格斗大会还在每年召开，究竟谁是最后的胜者呢？



燃烧复仇火焰的忍者

飞影才藏

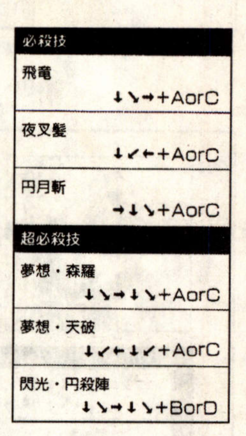
人物简介

他从刚生下来就被忍者们抚养长大，现在已经成为忍者中的最强者。

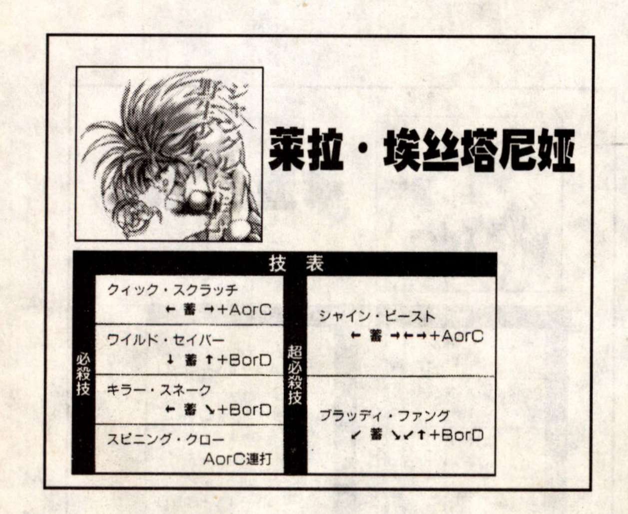
一天夜里，他接到了密令，单独离开了故乡。完成任务后，他回到家里，发现了大量的乡亲们的尸体。

“谁干的！”

他发誓要找出凶手，也要为乡亲们报仇，这正是他参加格斗大会的原因。



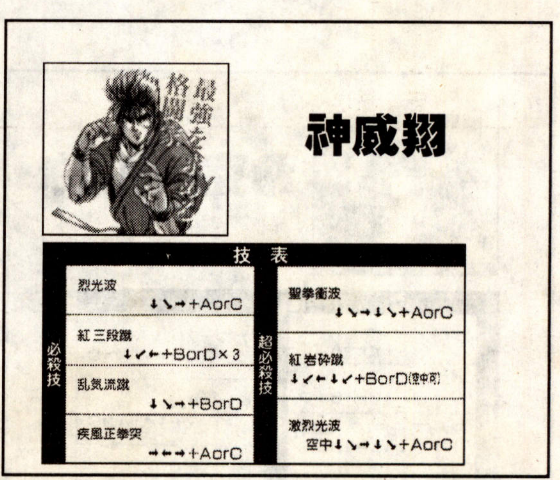
必殺技	
飛竜	↓↘→+AorC
夜叉髪	↓↙←+AorC
円月斬	→↓↘+AorC
超必殺技	
夢想・森羅	↓↘→↓↘+AorC
夢想・天破	↓↙←↓↙+AorC
閃光・円殺陣	↓↘→↓↘+BorD



莱拉·埃丝塔尼娅

技表

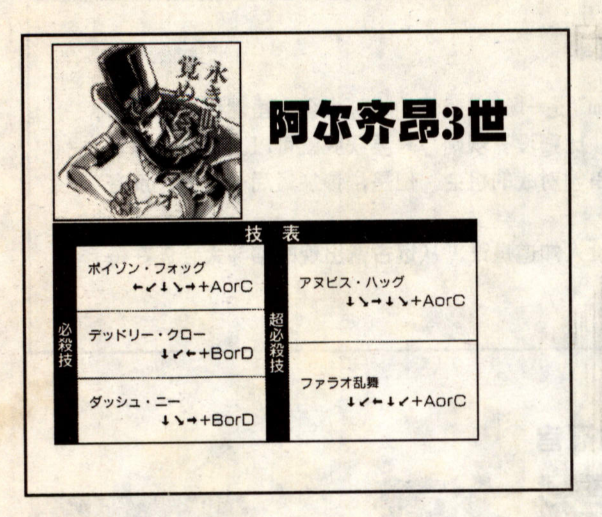
类别	技名	指令
必殺技	クィック・スクラッチ	← 蓄 →+AorC
必殺技	ワイルド・セイバー	↓ 蓄 ↑+BorD
必殺技	キラー・スネーク	← 蓄 ↘+BorD
必殺技	スピニング・クロー	AorC連打
超必殺技	シャイン・ビースト	← 蓄 →←→+AorC
超必殺技	ブラッディ・ファング	↙ 蓄 ↘↙↑+BorD



神威翔

技表

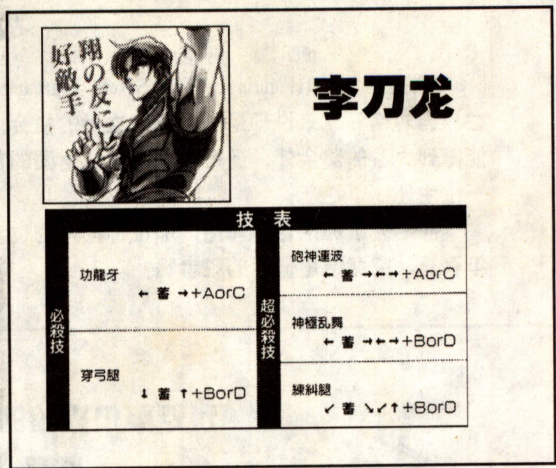
类别	技名	指令
必殺技	烈光波	↓↘→+AorC
必殺技	紅三段蹴	↓↙←+BorD×3
必殺技	乱気流蹴	↓↘→+BorD
必殺技	疾風正拳突	→←→+AorC
超必殺技	聖拳衝波	↓↘→↓↘+AorC
超必殺技	紅岩砕蹴	↓↙←↓↙+BorD(空中可)
超必殺技	激烈光波	空中↓↘→↓↘+AorC



阿尔齐昂3世

技表

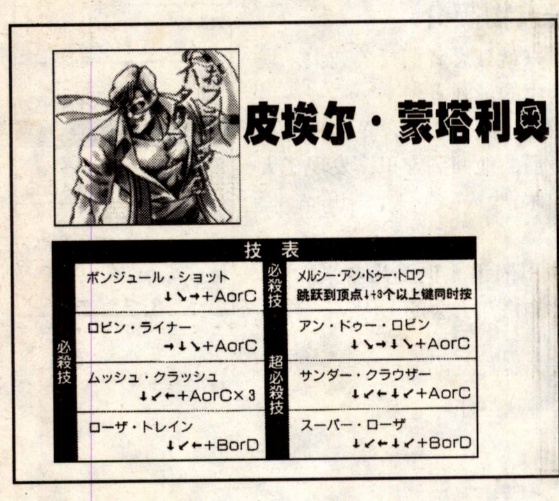
类别	技名	指令
必殺技	ポイゾン・フォッグ	←↙↓↘→+AorC
必殺技	デッドリー・クロー	↓↙←+BorD
必殺技	ダッシュ・ニー	↓↘→+BorD
超必殺技	アヌビス・ハッグ	↓↘→↓↘+AorC
超必殺技	ファラオ乱舞	↓↙←↓↙+AorC



李刀龙

技表

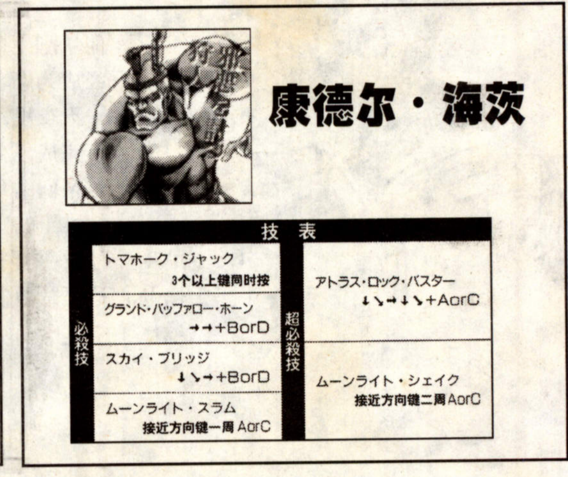
类别	技名	指令
必殺技	功龍牙	← 蓄 →+AorC
必殺技	穿弓腿	↓ 蓄 ↑+BorD
超必殺技	砲神運波	← 蓄 →←→+AorC
超必殺技	神極乱舞	← 蓄 →←→+BorD
超必殺技	練糾腿	↙ 蓄 ↘↙↑+BorD



皮埃尔・蒙塔利奥

技表

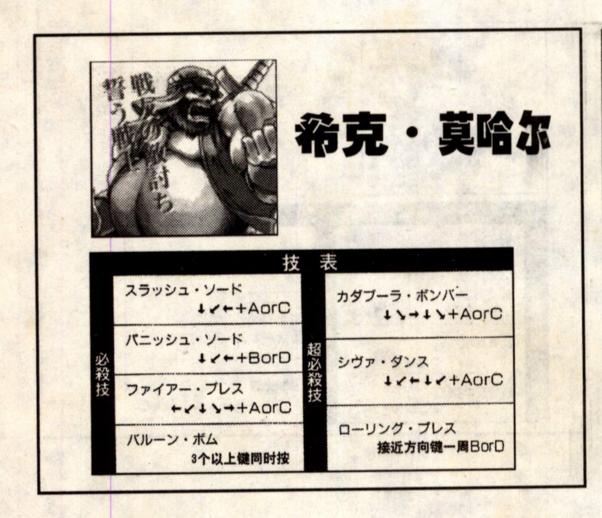
类别	技名	指令
必殺技	ボンジュール・ショット	↓↘→+AorC
必殺技	ロビン・ライナー	→↓↘+AorC
必殺技	ムッシュ・クラッシュ	↓↙←+AorC×3
必殺技	ローザ・トレイン	↓↙←+BorD
必殺技	メルシー・アン・ドゥー・トロワ	跳跃到顶点↓+3个以上键同时按
超必殺技	アン・ドゥー・ロビン	↓↘→↓↘+AorC
超必殺技	サンダー・クラウザー	↓↙←↓↙+AorC
超必殺技	スーパー・ローザ	↓↙←↓↙+BorD



康德尔・海茨

技表

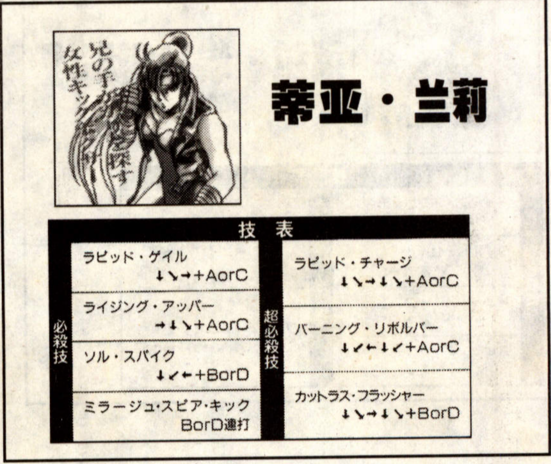
类别	技名	指令
必殺技	トマホーク・ジャック	3个以上键同时按
必殺技	グランド・バッファロー・ホーン	→→+BorD
必殺技	スカイ・ブリッジ	↓↘→+BorD
必殺技	ムーンライト・スラム	接近方向键一周 AorC
超必殺技	アトラス・ロック・バスター	↓↘→↓↘+AorC
超必殺技	ムーンライト・シェイク	接近方向键二周 AorC



希克・莫哈尔

技表

类别	技名	指令
必殺技	スラッシュ・ソード	↓↙←+AorC
必殺技	バニッシュ・ソード	↓↙←+BorD
必殺技	ファイアー・ブレス	←↙↓↘→+AorC
必殺技	バルーン・ボム	3个以上键同时按
超必殺技	カダブーラ・ボンバー	↓↘→↓↘+AorC
超必殺技	シヴァ・ダンス	↓↙←↓↙+AorC
超必殺技	ローリング・ブレス	接近方向键一周BorD



蒂亚・兰莉

技表

类别	技名	指令
必殺技	ラピッド・ゲイル	↓↘→+AorC
必殺技	ライジング・アッパー	→↓↘+AorC
必殺技	ソル・スパイク	↓↙←+BorD
必殺技	ミラージュ・スピア・キック	BorD連打
超必殺技	ラピッド・チャージ	↓↘→↓↘+AorC
超必殺技	バーニング・リボルバー	↓↙←↓↙+AorC
超必殺技	カットラス・フラッシャー	↓↘→↓↘+BorD

口袋战士

出品：CAPCOM　机种：PS/SS
发售日：1998年6月11日/7月9日

系统解析

本游戏有玩家操纵人物对战的“口袋战士”模式和观赏与玩家性格相近的人物进行作战的“养成”模式。玩家自己在熟悉了各项指令后，才会更好地操纵角色。





增强必杀技的宝石

在攻击对手时会出现许多宝石。如果能收集起这些宝石，自己与宝石颜色相对应的必杀技就会大大增强。能量增强的等有3级，当升到第3级后，再收集宝石就不会增强必杀技了。宝石共有红、蓝、黄和柠檬（前3种的混合色）4种。宝石块越大对必杀技的提级效果越大。宝石也可以使恢复体力。如果收集到大量宝石，还会使体力槽加长到意想不到的长度。



击倒对手后得到宝石



用组合攻击可得到更多的宝石

LV1



LV2



LV3





宝石收集多了会增强必杀技

取得宝石

在对战时，，宝箱中的宝石和用组合攻击打出的大量宝石，有时会被对手收走。这时，用猛攻就可使对手吐出私吞的宝石。吐出宝石的颜色由攻击的程度而定。

○



防守不可能的打击技。击中后会得到红宝石

→+○



攻击距离长，击中后会得到黄宝石

↓+○



下蹲防守反击。击中后会得到蓝宝石

组合攻击后回收宝石

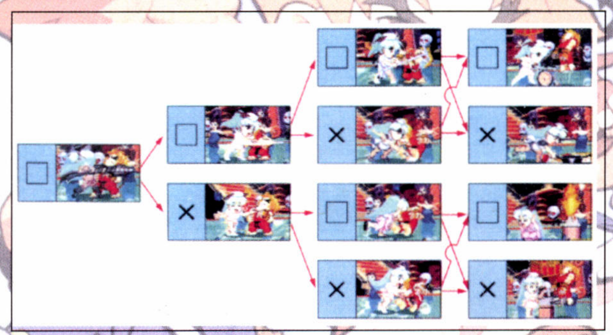
本游戏的胜利条件是3战2胜制。当1回合结束后，第2回合开始前的一段时间内，角色可横向移动。在组合攻击战胜对手后，等对手再次出现的时候，可收集大量宝石。使用前冲来收取宝石吧。



在对手从画面上落下来之前收集宝石

闪光组合攻击

先站立击打对手使其防卫，之后快速按拳和脚键。按键的方法全体角色是一样的。可也在第4 次攻击时，改为防守闪光击或投技。



组合攻击不是连续技

组合攻击并不是4 发连续攻击，在第3 发和第4 发之间有空当，可以进行防守和反击。有时前3 发也不会连续使出。



3发和4发之间，4发打出之前可进行基本的反击

反击

作为受到闪光攻击的一方，可抓住3发和4发之间的空当进行反击。夺回战斗的主导权。这样在第3 发时，可阻止住了对手的进攻。





在3发和4发之间可进行反击。在第4发也可不攻击，进行防守

道具

道具中有阻止体力下降的道具。把脚和超级按键同时按会使出投技，有时会受到防守，不易击中对手，也可以利用对手防守时接近对手的特性，作为飞道具使用。放出飞道具后，对手会进行防守，这时，可使出防守不能攻击。当然，如果道具击中对手，也会给对手造成伤害，之后可再次进行追击。

×+○



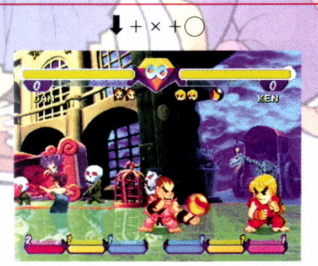
远投，可把飞道具投得很远，击中后效果十分明显

←+×+○



投向正上方，投得好可作为对空道具使用

↓+×+○



滚地投落地后，球马上破裂，过一会才会有效果

作为飞道具使用

可把物品作为飞道具使用。投出的速度因角色不同而不同

迷惑对手





边按与对手相反方向的方向键，边投出道具。对手会进行防守，这时再使出前冲

投技

游戏中的角色除了通常投外，还有2种统一指令的投技，以及空中投。先进行组合攻击，把对手击飞后再进行空中投。这时，对手处于防守不能状态。



□+×（空中可）

通常投。在跳跃中使用投技时，就会成为空中投

←↙↓↘→+□+×

这是全体角色共通的特殊投技。效果则根据角色不同而不同

→↘↓↙←+□+×

全体角色共通的投技。有时可以把对手击飞

防守猛撞击

防守猛撞击在使用时会有空当，但是攻击对手时，对手无法防守，攻击力也极强。当然，有别的反击防守猛撞的招术。

防守猛撞击可组合在前冲刺组合中。这时，自己会出现很大的空当，使用时要认真考虑了。

←+○



在这时如果反击对手，可使他的防守猛撞击失效

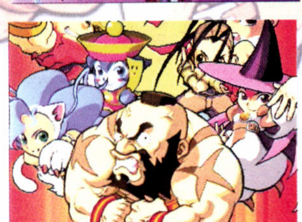


多用时会出现很大的空当。对手当然会反击









成为高手的特别攻略

现在开始介绍各个角色的有效战斗方法。各位角色看起来都十分可爱，对战也十分有趣，如果掌握各角色的特性，则会使战斗充满紧张和刺激。



个头虽小，但还是一条龙。龙有3 种厉害的必杀技。可以用“升龙拳”和“真空波动拳”来对付对手的强力组合攻击。防守冲撞击时可用□、□、□、×。如果把×改成□，那么在击中对手后，可再用“真空波动拳”追击。如果击飞对手，可再进行空中追击。在画面两端作战时，可使用空中投技。

特殊技一覧

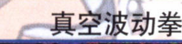
技名	操作
鎖骨割り	→+□
ねりちゃぎ	→+×
巴投げ	←↓↙+□+×
波動拳	↓↘→+□
昇龍拳	→↓↘+□
竜巻旋風脚	↓↙←+×（空中可）
真空波動拳	↓↘→+○ (↓↘→↓↘→+□)
暴風竜巻旋風脚	↓↙←+○ (↓↙←↓↙←+×)
烈風迅雷掌	→↓↘+○ (□□→×○)

升龙拳



当Lv3时威力最大

↓+□　　真空波动拳



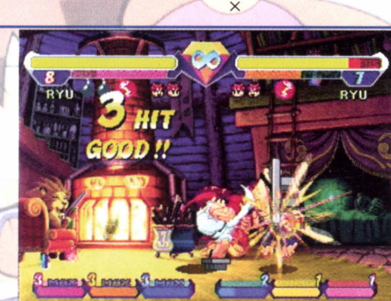




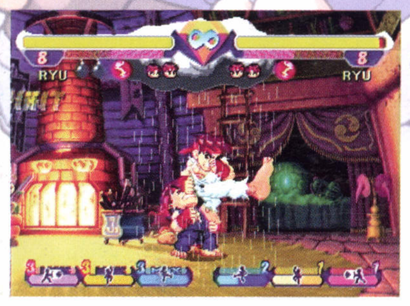
下蹲打后，使用“真空波动拳”

□□□　　×





如果受到反击可把最后的×改为□









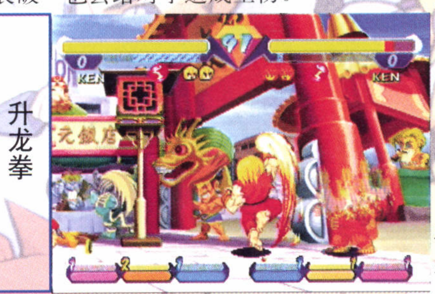




特殊技一覧　技名	操作
稲妻かかと割り	→+×
波動拳	↓↘→+□
昇龍拳	→↓↘+□
竜巻旋風脚	↓↙←+×（空中可）
昇龍裂破	→↓↘+○ (↓↘→↓↘+□)
神龍拳	←↓↙+○ (↓↘→↓↘+×)
疾風迅雷脚	←↙↓↘→+○ (↓↙←↓↙←+×)

基本的招数与龙比较相似，但强力组合攻击和闪光组合攻击与众不同，所以战法也与龙不同。肯是攻击型选手。与龙相比，肯的动作更加华丽，但不要多用易被对手看破的“升龙拳”。如果用跳踢、钩拳、“升龙裂破”或“神龙拳”这样的连续技，则会给对手造成巨大伤害。闪光组合攻击，在第3 发时停止，然后换成“升龙裂破”也会给对手造成重伤。

升龙拳



如果能量够多，还是用“升龙裂破”较好

↘+□　　　　升龙裂破



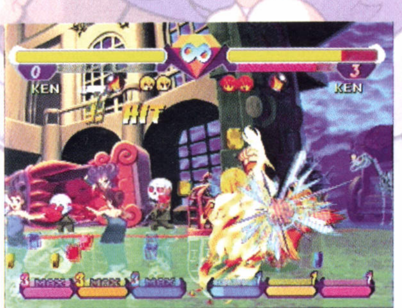


使用此招一定要从跳踢开始

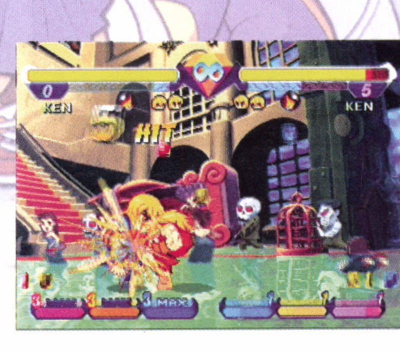
□××　　　　□



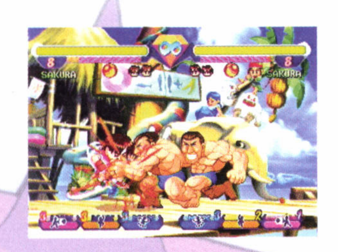
骑在马上防守起来比较容易













特殊技一覧 技名	操作
フラワーキック	→+×
波動拳	↓↘→+□
咲桜傘	→↓↘+□
春火襲倒	←↙↓↘→+×
真空波動拳	↓↘→+○ (↓↘→↓↘→+□)
乱れ春雨	→↓↘+○ (↓↘→↓↘+×)
春爛漫	→↘↓↙←+○ (→↘↓↙←↙↓↘→+□)

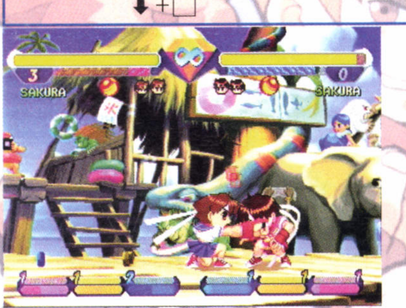
樱与肯在一起修行，但她更象龙。她可使出龙一样的防守冲撞击，再加闪光击的招数和肯那样的跳攻击开始的连续技。可用动作快的“真空波动拳”化解对手的闪光组合攻击。如果收集到足够的红宝石，就可发挥出“波动拳”的最大威力。樱在用→↘↓↙ ←+□+×的投技之后，可用“真空波动拳”追击。在僵硬状态解除后，马上输入“真空波动拳”指令是攻击的关键。

咲樱伞



有能量的话，还是要用“真空波动拳”

↓+□　　　　真空波动拳





与龙相同的连续技。指令简单，威力大

□□ ×　　　　×





3发下段攻击，可打破对方的防守







春丽



特殊技一覧 技名	操作
鷹爪脚	空中で↓+×
中段蹴	→+×
スピニングバードキック	←↙↓↘→+×
気功拳	←↙↓↘→+□
飛昇脚	→↓↘+×
百裂脚	×連打
気功掌	↓↘→+○ (↓↘→↓↘→+□)
輪海嘯	→↘↓↙←+○ (→↘↓↙←↙↓↘→+□)
覇山飛翔脚	→↓↘+○ (↓↘→↓↘+×)

春丽是一位有着各种技艺的全面型人物。可用“气功掌”掌握对战的主导权，再用闪光组合攻击进攻。也可用“气功掌”反击对手进攻。如果对手处于防守状态，可用→↘↓↙←+ □+ ×的投技。打倒对手后，再用“霸山飞翔脚”。向对手的落点移动，如果在其落地之前，再攻击对手一下就更好了。如果用闪光攻击的□、×、×、×可将对手击飞，之后再追击。

飞翔脚



出招速度快，如有能量可使用气功掌

↓+□　　气功掌





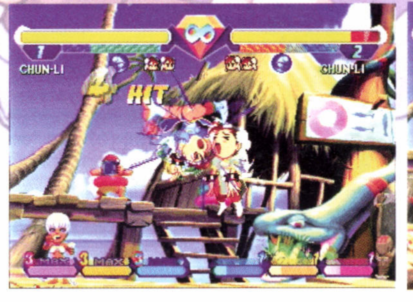
下蹲后，开始强力组合攻击

□□□　×





如多次击中对手，则可在第4发改为投技







莫利安



特殊技一覧 技名	操作
特殊ダッシュ	○＋➡➡or⬅⬅
スプラッシュリビドー	➡＋□
シェルキック	空中⬇＋×
ソウルフィスト	⬇↘➡＋□(空中可)
シャドウブレイド	➡⬇↘＋□
パラサイトロール	⬇↙⬅＋×
ダークネスイリュージョン	⬅↙⬇↘➡＋○ (□□➡×○)
デスブレイド	➡⬇↘＋○ (⬇↘➡⬇↘＋□)
パラサイトテンペスト	⬇↙⬅＋○ (⬇↙⬅⬇↙⬅＋×)

莫利安的必杀技是“ソウルフィスト”和空中“ソウルフィスト”，如果收集到更多的宝石，则威力更大。强力组合击中的“パラサイトテンペスト”和下拳打可破解对手的闪光组合攻击。击中对手后可得到大量的宝石。莫利安的站立打击距离长，可发动闪光攻击。按住特殊键可以前冲。

シャドウブレイド



速度快，近于无敌。如有能量可用“パラサイトテンペスト”

⬇+□　　　　パラサイトテンペスト





下蹲拳之后，用此招

□□□　　　　×





1发开始后如受到防守，可把第3发改为×







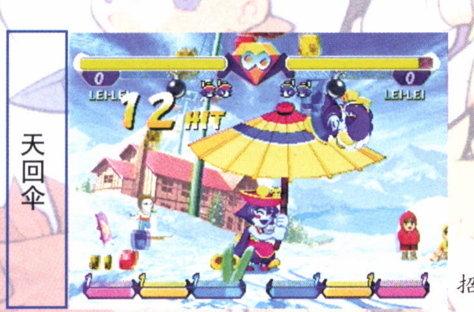
莉莉



特殊技一覧 技名	操作
空中ダッシュ	空中→→or←←
特殊ダッシュ	○+→→or←←
笑獣牙	→+□
切離鋸	→+○
暗器砲	↓↘→+□
地霊刀	←↙↓↘→+×
返響器	↓↙←+□
天雷破	→↘↓↙←+○ (□○××↑)
来々球	↓↘→+○ (↓↘→↓↘→+×)
天回傘	→↓↘+○ (↓↘→↓↘+□)

莉莉是一位有特殊的飞道具及暗器炮和长距离攻击技的角色。对手如果接近莉莉作战。莉莉的远距离招数就发挥不出，这时很危险。只有使用“天回伞”先抵挡一气。用“天回伞”击中对手后可得到大量宝石。之后可再用□+×和→↘↓↙←+□+×的投技来攻击对手。对方如果也用莉莉，则不易把它摔倒。这时可用→↘↓↙←+□+×的投技。

天回伞



“天回伞”是最快的招数。并且有无敌状态

□+× 天回伞



投出对手后马上取消。并可用“天雷破”追击

□□□ ×

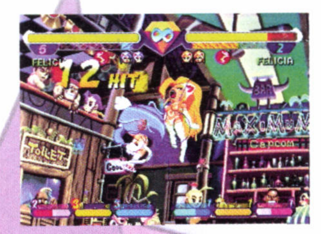


3发连续技。4发的速度很慢





菲丽丝



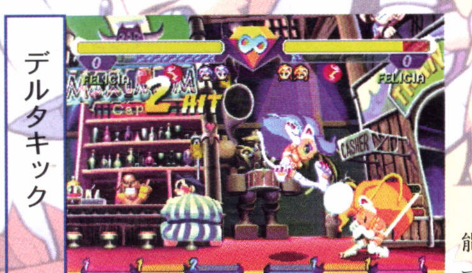
特殊技一覧

技名	操作
ガモスクリュー	方向键一周+□+×
ローリングスクラッチ	↓↙←+□
ヒステリックスター	□連打
サンドスプラッシュ	↓↘→+×
ローリングバックラー	↓↘→+□
デルタキック	→↓↘+×
プリーズヘルプミー	←↙↓↘→+○ (→↘↓↙←↙↓↘→+□)
クレイジーフォーユー	→↘↓↙←+○ (←↙↓↘→↘↓↙←+×)
ダンシングフラッシュ	→↓↘+○ (↓↘→↓↘+□)



菲丽丝善于使用动作快的“ダンシングフラッシュ”等招数攻击对手。也可以收集到足够的宝石后，把“サンドスプラッシュ”提高到第三级，用此来牵制对手。闪光组合击可用□、□、□、×。如果被对手看穿进行防守，仍可将对手击飞，这时再用“ダンシングフラッシュ”追击。

デルタキック



出手速度快。如有能量可用“ダンシングフラッシュ”

→↘↓↙←+□+×　プリーズヘプミー





此招数需要经常练习

□□□　×





第4发可以用□代替







卡莎



特殊技一覧 技名	操作
ロンブエンヴォイ	空中➡+×
ナウティーサーヴァント	➡+×
ミュースウィープ	超级跳跃⬇+×
ドラゴンブロー	⬇↘➡+□
レヴェリー・ソード	➡⬇↘+□
ドラゴンズ・ロアー	⬇↘➡+×
アストロンカノン	⬇↘➡+○ (⬇↙⬅⬇↙⬅+□)
アンタッチャブル・フォース	➡↘⬇↙⬅+○ (➡↘⬇↙⬅↙⬇↘➡+□+×)
ドラゴン・アポカリプス	➡⬇↘+○ (⬇↘➡⬇↘+×)

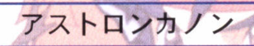
卡莎的三发攻击□、□、□后再用×，但第3发和第4发的间隙空当大，容易受到反击。如果把第3发□改为×，就会缩短3、4发之间的空当。抓住对手的空当时，可用➡↘⬇↙⬅+□+×的投技，如用□、×、×、○的闪光组合击，在解除僵硬时间后可追加“アストロンカノン”。对于对手的闪光组合击可用“ドラゴン・アポカリプス”反击。此时也可用“レヴェリー・ソード”。

レヴェリー・ソード

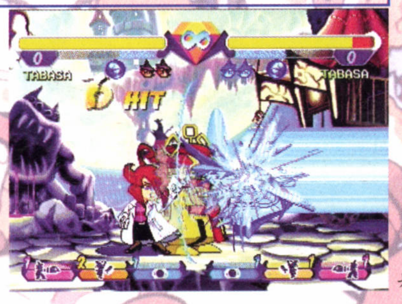


对战如果有能量也可用“ドラゴン・アポカリプス”+按键连打

➡↘⬇↙⬅+□+×

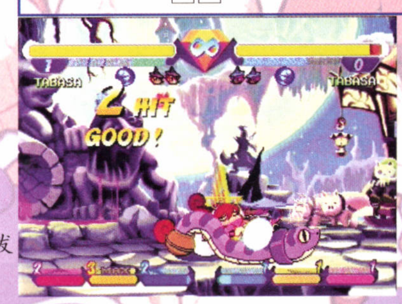




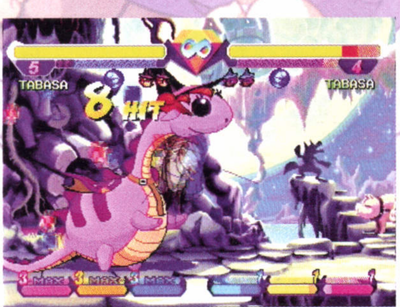


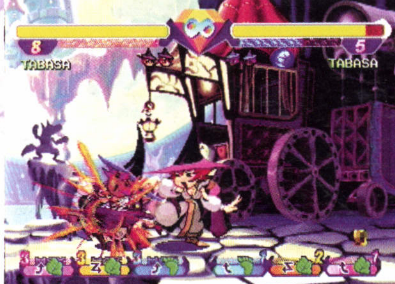
点燃炮弹后马上发射

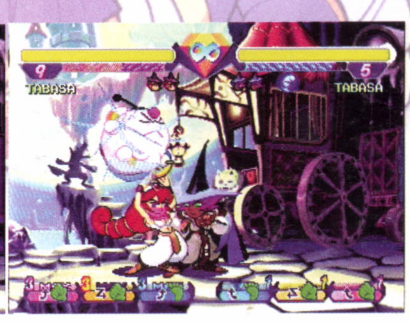
□□×　　×



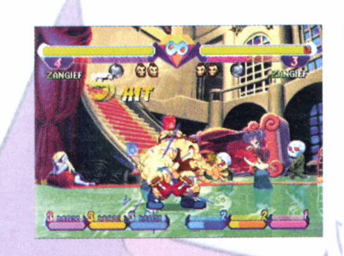
对手能防得了第3发却防不了第4发







桑吉尔夫

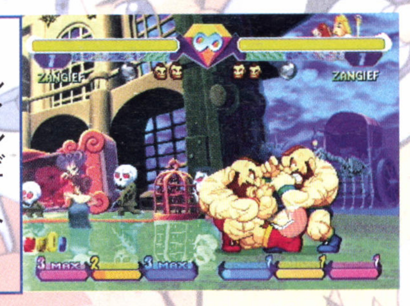


特殊技一覧 技名	操作
フライングボディーアタック	空中↓+□
ダブルニードロップ	空中↓+×
パイルドライバー	↓+□+×
ハンマースルー	←or→+□+×
アイアンプレス	空中↓↓+□
スクリューパイルドライバー	方向键一周+□+×
ダブルラリアット	□+○
バニシングフラット	→↓↘+□
ロシアンビート	→↓↘+○ (→↘↓→↘+×)
ヘビーバイト	←↙↓↘→+○ (↓↙←↓↙←+□+×)
ファイナルアトミックバスター	方向键一周+○ (方向键二周+□+×)



桑吉尔夫是一位攻击力和防卫力都很强的人物。善于使用闪光组合发动连续攻击，可一气打倒对手。如果受到对手的闪光攻击，则可用“ロシアンビート”。抓住对手空当也可以使用投技。

シアンビート



桑吉尔夫的动作虽然不快，但本招是他的快技之一

ハンマースルー　　空中投



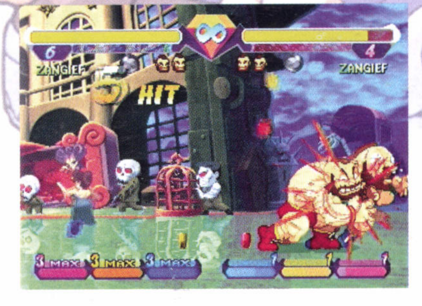


在画面一端用投技。然后追击

□□□　×



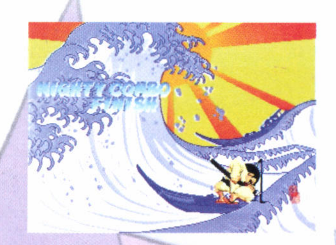
3 发的连续技。会给对手造成巨大伤害







息吹

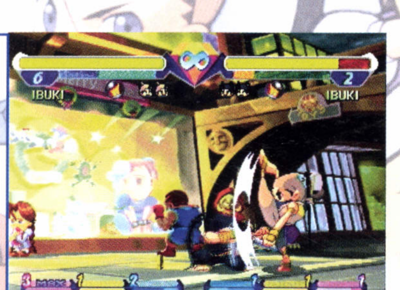


特殊技一覧

技名	操作
旋	↓↙←+×(3回)
苦無	↓↘→+□（空中可)
風斬り	→↓↘+×
飛燕	←↓↙+×
霞朱雀	↓↘→+○(空中可) (↓↘→↓↘→+□)(空中可)
児雷也	→↘↓↙←+○ (→↘↓↙←↙↓↘→+×)
疾風	→↓↘+○ (↓↘→↓↘+□)

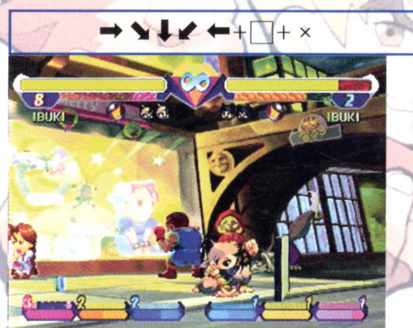
息吹的主要攻击手段是用飞道具来牵制对手，之后用“飞燕”、“霞朱雀”攻击，再用“风斩”追击。也可抓住对手的空当用→↘↓↙←+ □+ ×来摔倒对手。这时可得到大量宝石。用“疾风”也可攻击对手，但得到的宝石较少，闪光组合可用□、×、×、□。

风斩



有能量时，用“疾风”会更有效

→↘↓↙←+□+×

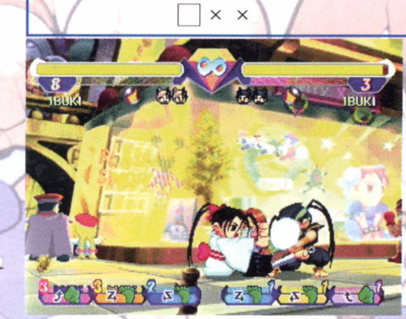


霞朱雀



移动到对手的下落点，并攻击其头部

□××　□



闪光组合击的性能是无与伦比的









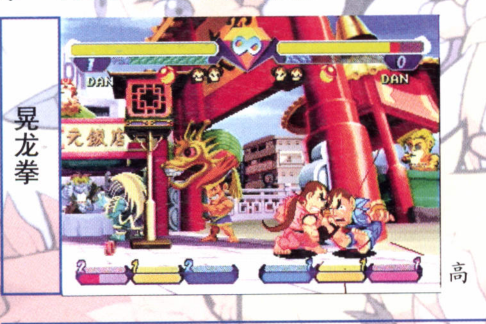
丹



特殊技一覧 技名	操作
我道拳	↓↘→+□
晃龍拳	→↓↘+□
断空脚	↓↙←+×
震空我道拳	↓↘→+○ (↓↘→↓↘→+□)
オヤジブラスト	←↙↓↘→+○ (→↘↓↙←↙↓↘→+□)
晃龍烈火	→↓↘+○ (↓↘→↓↘+×)
殉哭殺	→↘↓↙←+○ (□□→×○)
真·晃龍拳	→↘↓↙←↙↓↘→+○
挑発伝説	(↓↘→↓↘→+选择) ↓↘→↓↘→+△

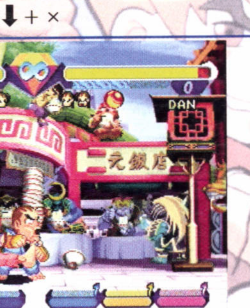
丹的弱点很多。“我道拳”无法打飞对手，“晃龙拳”的威力也不够，“断空脚”的速度极慢。强力组合技中使用“震空我道拳”时攻击范围极小。并且，击中对手后也得不到宝石，改用别的招数又十分困难。只有用□、□、□、×的闪光组合击，之后加“震空我道拳”，最后用的“殉哭杀”才可取胜。用“晃龙拳”可反击对手的闪电组合击。

晃龙拳



等级越高命中率越高

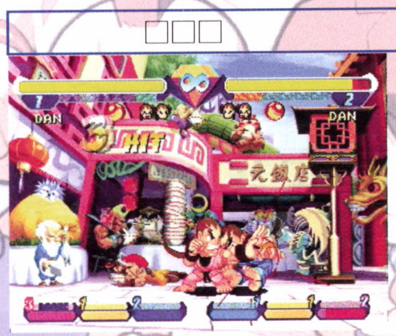
⬇+×　震空我道拳





与龙相似的连续技，比较有效

□□□　×











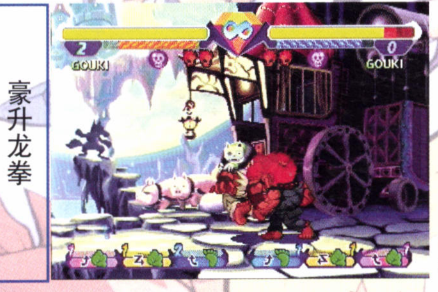
豪鬼



特殊技一覧 技名	操作
阿修羅閃空	➡⬇⬊or⬅⬇⬋+×
天魔空刃脚	空中で⬊+×
豪かかと割り	➡+×
豪巴投げ	⬅⬇⬋+□+×
百鬼襲	⬇⬊➡⬈+□
灼熱豪波動	➡⬊⬇⬋⬅+□
豪波動拳	⬇⬊➡+□
斬空波動拳	空中⬇⬊➡+□
豪昇龍拳	➡⬇⬊+□
竜巻斬空脚	⬇⬋⬅+×(空中可)
滅殺豪波動	⬅⬋⬇⬊➡+○ (➡⬊⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+□)
滅殺豪昇龍	➡⬇⬊+○ (⬇⬊➡⬇⬊+□)
天魔豪斬空	空中⬅⬋⬇⬊➡+○ (➡⬊⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+□)
瞬極殺	➡⬊⬇⬋⬅+○ (□□➡×○)

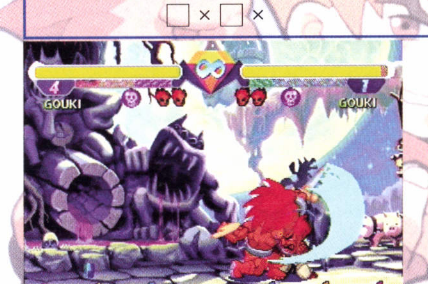
豪鬼十分强大。闪光组合击中，先用“灭杀豪波动”，再用“阿修罗闪空”追击对手。强力组合技中，用“灭杀豪波动”和“灭杀豪升龙”都可，2 种招数都是攻击速度快、威力大。使用时，是全身无敌的猛招。反击对手的闪光组合击时，可用下蹲连续技。也可用“豪升龙拳”。使用“瞬极杀”可置对手于死地。

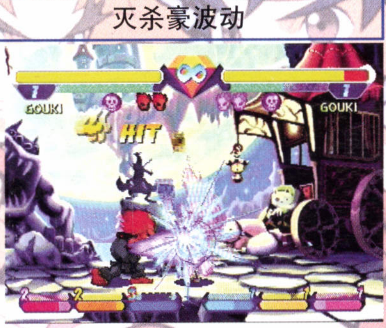
豪升龙拳



性能没的说，对手对此无法抵挡

□×□× 灭杀豪波动

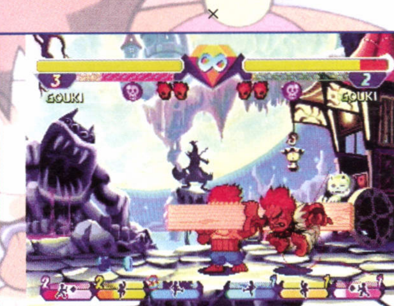




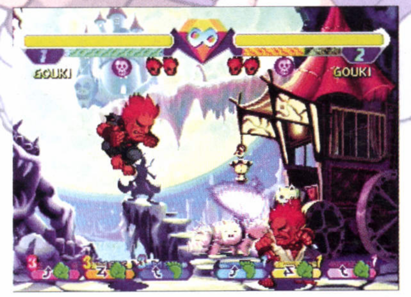
追击对手的最佳招数

□□□ ×

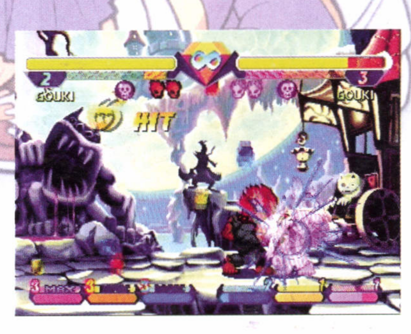




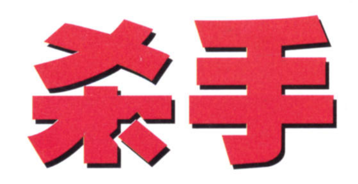
先让对手防守自己，再……








GUILTY GEAR
POTEMKIN
GUILTY GEAR





机种：PS　出品：ARC SYSYEM WORKS　发售日：1998年5月14日

巧妙利用系统规则,追求最佳作战手段

能量槽

能量槽位于画面下方。当攻击敌人或者防住了敌人的必杀技，模糊指标就会增加。

能量槽增加到一定程度，就可以施展能量防御或觉醒技。战斗中，要时刻注意这一指标。



能量槽达到最大值时，可使用的技能也大幅增加，对自己非常有利

能量防御

操作方法是按住R 1 键做防守动作。这时如果防守的是敌人的必杀技，可以不消耗自己的体力，而消耗能量。这一手段可有效防止自己耗尽体力，或防守时体力大幅下降，并可用于防守敌人的觉醒技和冲撞攻击。



常规防御。出现蓝色闪光时，即使防守住了敌人的必杀技，自己的体力也会有所降低



能量防御时，防守时闪光的颜色不变，同时从体内放出红光

护身及转身

遭到攻击，被敌人打得飞向空中时，看准时机按⬆+ 键，可以保护自己免遭伤害。成功后又可行动自如。连击⬆+ 键也可保护自己，但不能再跳跃或施展空中前冲了。

再有，施展空中前冲时，自己有时背朝敌人。按L1键，就可以空中转身面向敌人，只要不落地，转身多少次都可以。



自我保护获得成功，又重新稳稳地站住



跃过敌人头顶时，不做任何动作，落地时就背对敌人。这样会给敌人以可乘之机



按L 1 键，可以在空中转身。顺利地完成这个动作，就有可能从敌人背后发动进攻

增强战斗力的移动方法

站在地上时，快速输入↗➡或↖⬅，就能在低空施展空中前冲。这招最适于那些不能做地面前冲的角色，也可用来发动奇袭。

后撤步时有一段无敌时间，动作完成后也不僵持。可以组织起很漂亮的反击。

另外，每一位角色都会做二段跳，可以跳向任何一个方向。用这个动作可以使敌人无法把握攻击的时机，也可躲避敌人的进攻。

低空前冲



比普通前冲更具威力，只是操作起来难度较大。还有要注意，如果撞上了对手，就会停下来

后撤步



效果最好的移动技。指令简单，操作方便，一定要最大限度的利用无敌时间

二段跳



躲避敌人的上策，跳跃后接前冲攻击或防守动作都行。可接续的连续技也很多

冲撞攻击的威力

冲撞攻击(チャージアタック)，除罗以外所有的角色都能做。是一种分三个阶段，使特定的必杀技能量升高的技能。各角色使用这一技能的指令不同，能量累积的速度也不一样。它不仅使必杀技的威力发生变化，有时还使必杀技的性质突然改变。

能量积累过程中，一按施展必杀技的按键，立刻就发动冲撞攻击。当然，最好预先贮存好足够的能量，待战机成熟就发动攻击。冲撞攻击如果和连续技组合起来打出去，威力就更大了。一次冲撞攻击后，必须再积累能量，所以不能连续使用。



Lv1状态，与基本技没有任何不同。在一状态发动冲撞攻击，就白费了那么多时间积累能量了



Lv2状态，能量和形状已经有所提高。虽然不如Lv3，但已经较有威力了



Lv3状态。巨大的威力不亚于觉醒技。与连续技配合使用，攻击力更强

一击必杀的“杀界”

进入杀界的时机

出现杀界是本游戏最出色的战法。掌握哪些要点才能进入杀界呢?

目前一般选择的时机是，进行防御或发动进攻命中敌人后，进入杀界(同时按□+ ×)，然后立即使出一击必杀技(按⬇↘➡攻击)。注意，各角色的杀界发生技的攻击范围和击中时的判定各有不同。

另一个时机是，在遭到对手直接攻击(除飞道具的攻击)前的一瞬间，采取了防御之后。由于在时机的把屋上要求非常严格，所以再施展一击必杀技很难。



采取防御后还能施展一击必杀，真让人兴奋

只有受攻击前一瞬间采取防御之后，才能进入杀界状态。也可用一击必杀技防御敌人的连续技

躲避方法

画面变红，表示进入杀界状态的声音信号发出的瞬间，按⬇↙⬅攻击键，就能躲避敌人的一技必杀技。最开始，一定要注意识别敌人进入杀界状态的动作特征。准确判断和迅速反应就是生命的保障。

为施展杀界技创造机会

要增加获胜的把握，就需要在敌人的跳跃攻击后，由地上爬起来时，尽快进入杀界。向上方打击力强的角色，可以把敌人打到空中，再瞄准落地点施展杀界技。

粉碎攻击和空中指令

按△+ ○键，发动粉碎攻击击中敌人时，敌人就象尘埃一样打着旋儿地向空中飞去。这段时间敌人处于无防备状态。再使出跳跃(按方向键⬆)靠近敌人，从空中施展出格林式组合技，就能决定胜负。用什么技能组合成组合技，因角色而异。但是×和□却是每位角色都可用的。之后，再用通常技或必杀技攻击，就能彻底击败敌人。

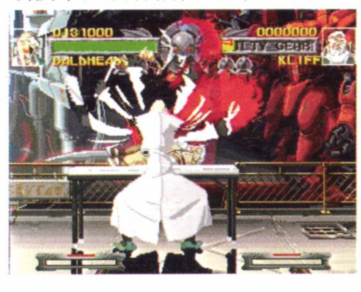


敌人被打得飞上了天！这可是施展连续技的绝好机会

粉碎攻击不能对空中发动攻击。用了效果也一般

觉醒技

能量槽达到最大值，或体力降到二分之一以下时，就能使用觉醒技。无论是哪一位角色使出的觉醒技威力都相当大。只是其中有不少觉醒技漏洞颇多，容易让敌人钻空子。因此使用时，必须动点脑筋，或者结合到连续技中，或者接在死角攻击之后。单独使用危险极大!



有的角色，以投技做为觉醒技。威力当然也就减半了

熟知杀界动作特点，避免战场无谓牺牲

索尔	
ガンフレイム	↓↘→+△or○
ヴォルカニック　ヴァイパー	→↓↘+△or○
空中ヴォルカニック　ヴァイパー	空中　→↓↘△or○
ヴォルカニックヴァイパー チャージアップ	→↓↘+R1押 最高レベル3
ライオット　スタンプ	↓↙←+×
バンディット　リヴォルバー	↓↘→+×
空中バンデット　リヴォルバー	空中で↓↘→+×
★ドラゴン　インストール	↓↙←↓↙←+△　一定時間
★タイランレイヴ	→↘↓↙←→+○



オールガンズブレイジング

攻击距离短，出手慢。但是攻击范围广，可以攻击蹲着的敌人，击中敌人，敌人正在燃烧时，再用此招威力更大。

用杀界技→杀界技这种组合连续出招，有时会两发都击空。如果要连续使用杀界技，应先用前冲缩短与敌人的距离再出招。



















凯 ツヴァイボルテージ

下图表示的是上段踢技。攻击距离远，动作快。这种进入杀界的方法做起来和常规技一样容易。和连续技结合使用，或者跳跃攻击后直接使用都很有效。

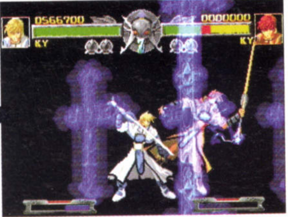
用站立○击中敌人后，如果出现连续技的指示，就说明成功地进行了一次连续进攻。

靠近敌人时，可以连续施展三次上段踢技，用于防御敌人的进攻。

凯	
スタン　エッジ	↓↘→+△or○
空中スタン　エッジ	空中　↓↘→+△
ヴェイバー　スラスト	→↓↘+△or○
空中ヴェイバー　スラスト	空中　→↓↘+△or○
スタン　エッジ　チャージアップ	↓↘→+R1押 最高レベル3
スタン　ディッパー	↓↘→+×
ニードル　スパイク	→↘↓↙←+×
★ライド　ザ　ライトニング	←↙↓↘→←+○
――	――







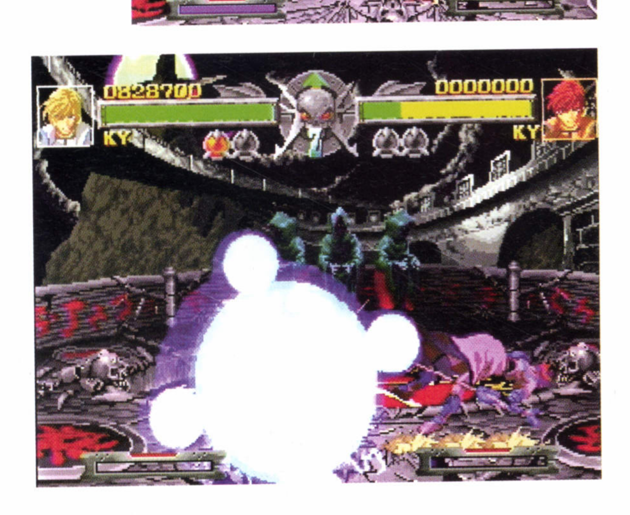






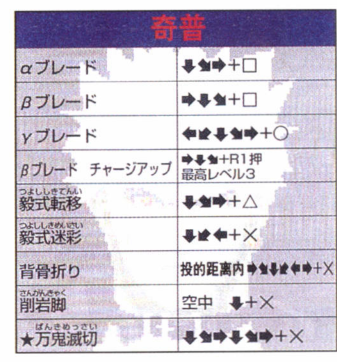








奇普　全天全地无双鬼刃



奇普	
αブレード	↓↘→+□
βブレード	→↓↘+□
γブレード	←↙↓↘→+○
βブレード　チャージアップ	→↓↘+R1押 最高レベル3
毅式転移	↓↘→+△
毅式迷彩	↓↙←+×
背骨折り	投的距离内→↘↓↙←→+×
削岩脚	空中　↓+×
★万鬼滅切	↓↘→↓↘→+×

奇普的技能中这招属于动作慢的一类，且攻击距离远。由于腰弯了下来，所以能够一边躲开敌人向上方向的攻击，一边向敌人进攻。做为连续技的一个动作时，可接在跳跃○、△或×之后发动进攻。其中，如果跳跃△或×的第一攻击点低，接下来就能成为连续技。当然，从毅式转移或毅式迷彩开始的连续技，攻击力也很强。

连续防御的次数，距敌人近时，最多做2回；位于画面端侧时，最多做3回。









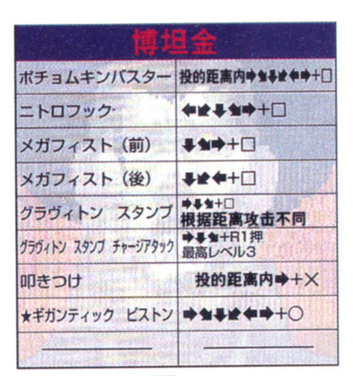




博坦金 ニュークリアハンマー

动作缓慢地向上击拳。攻击距离近，不接近敌人就击不中。不过，向上方的攻击范围大，接在有些技之后用此招追击，就能取胜。

连续防御时，如果角色位于画面中央，第二发必定是空招。如果把敌人赶到画面一端又离得很近，则可以连续两次采取防御。



博坦金	
ポチョムキンバスター	投的距离内→↘↓↙←→+□
ニトロフック	←↙↓↘→+□
メガフィスト（前）	↓↘→+□
メガフィスト（後）	↓↙←+□
グラヴィトン　スタンプ	→↓↘+□ 根据距离攻击不同
グラヴィトン　スタンプ　チャージアタック	→↓↘+R1押 最高レベル3
叩きつけ	投的距离内→+×
★ギガンティック　ピストン	→↘↓↙←→+○
——	——





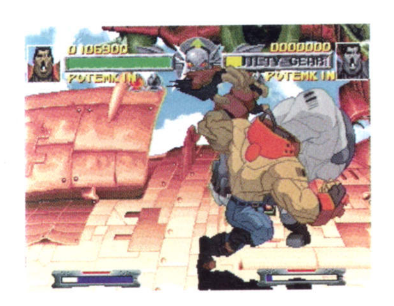


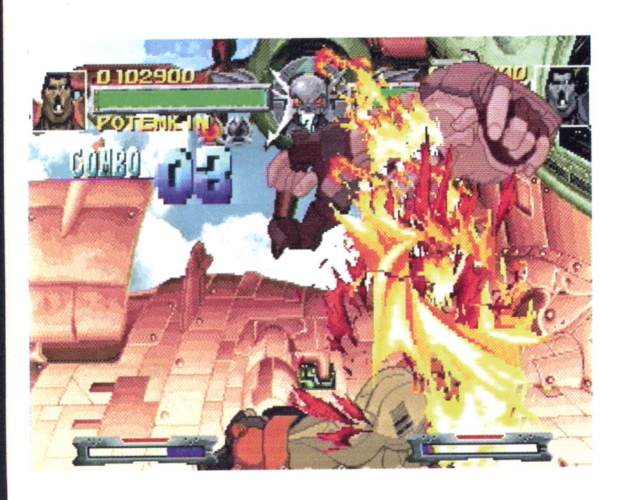


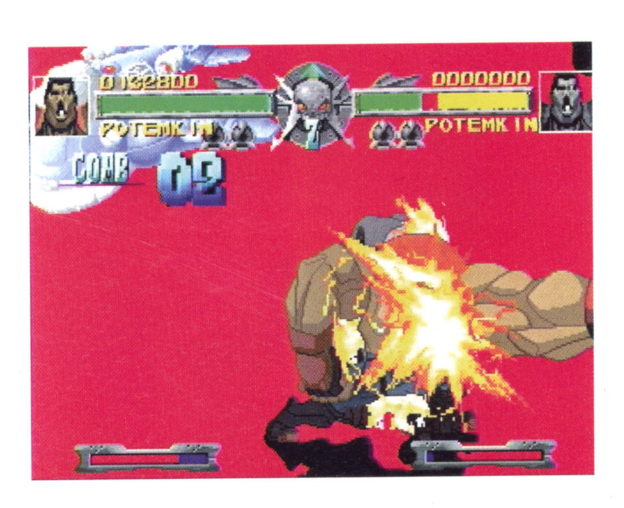












加多 フィア・オブ・ザ・ダーク

加多	
ドランカー シェイド	⇩⇧⇦+×or□ □敌飞道具返
クライム ダークネス	⇦⇧⇩⇦⇨+○
インヴァイト ヘル	⬇⬇+△or○
空中インヴァイト ヘル	空中 ⬇⬇+△or○
インヴァイト ヘル チャージアタック	⬇⬇+R1押
ライズ アンド フォール	➡⬇⬊+□
闇かかと	➡×
ブレイク ザ ロウ	➡⬊⬇⬋⬅+△ 影潜△復帰
★ダークセンチネル	⬅⬋⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+○

动作是向后攻击。速度快，距离远，但攻击力弱。另外要注意，除去身材高大的敌人，如果对手蹲下来就会击空。

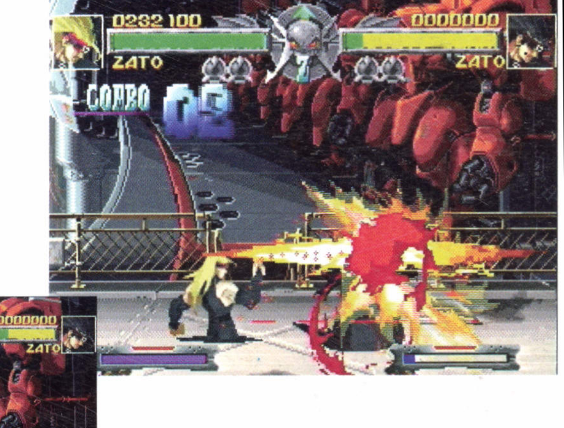
实战中，クライムダークネス的第三发命中敌人之后，或投技之后，是施展本技的有利时机。动作要领是，用前冲尽量靠近敌人的落地点。如果要迫使敌人连续防守，可在第一发击中敌人后，立即用前冲调整距离。

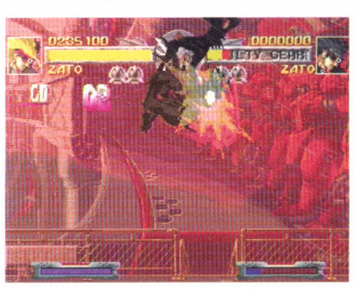


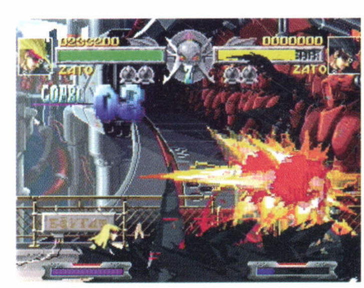
















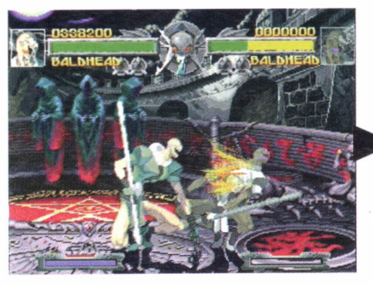
波德海特

升天落狱

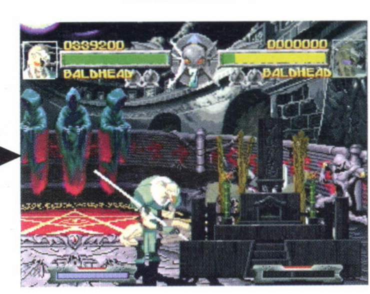
用手术刀刺向敌人。速度快且是所有角色攻击距离最远的杀界技。可以跳跃攻击之后使用，也可做为牵制敌人的手段。一击必杀技更是干净利落地将敌人送入了坟墓。

连续防御的次数，近距离和位于画面端侧时，最多为4　　回，防守的范围也很大。敌人一摆脱必杀技，做为对应之策，可以以这招为开端，打出连续技，其效果也是不错。

波德海特	
槍点遠心乱舞（そうてんえんしんらんぶ）	↓↘→+□後、→←
槍点遠心乱舞停止中操作	↓　技終了
	→→or←←　前進or後退
	□or×
メッタ斬り	→↓↘+△
メッタ斬り　チャージアタック	→↓↘+R1押 最高レベル3
ごーいんぐ　まい　うえい	↓↙←+△
空中ごーいんぐ　まい　うえい	空中　↓↙←+△
レレレ突き	←↙↓↘→+○
呼び戻し	レレレ突き　击中时←←
★マッド　オペレーション	投的距离内↓↘→↘↓↙←+○


























炼狱镰斩

随着一声“啊，看招！”挥起锁链甩向敌人。动作慢但攻击距离远，动作简便。一般不用这招做为击中敌人后的追击手段，而用在跳跃攻击之后，或连续技中途受阻的时候。

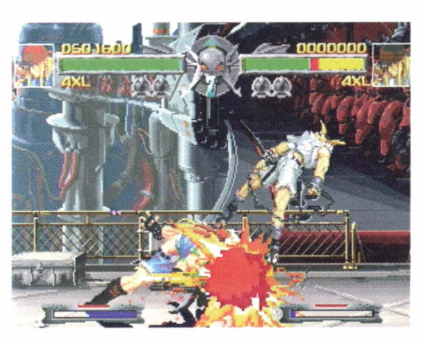
一般状态下，连续防御最多2次，位于画面一端时可以防御3次。手持近距离武器难道要喷火！？

罗	
鎌閃撃（れんせんげき）	←タメ→＋△
鎌閃曲鎖撃（れんせんきょくさげき）	鎌閃撃中↑＋○
弁天刈り（べんてんがり）	→↓↘＋△
天放石（てんほうせき）	↓↙←＋□ 反击
雷影鎖撃（らいえいさげき）	←↙↓↘→＋×
怒突（どとつ）	↓↙←＋×
陽舞（ようまい）	→＋○
★百重連勝（ひゃくえれんしょう）	↓↘→↘↓＋○
――	――



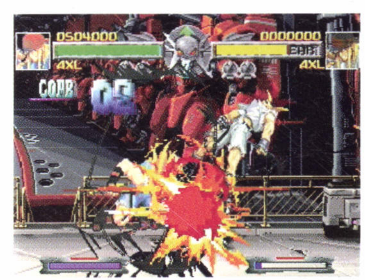




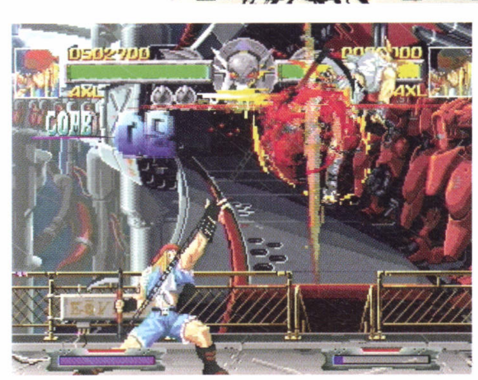


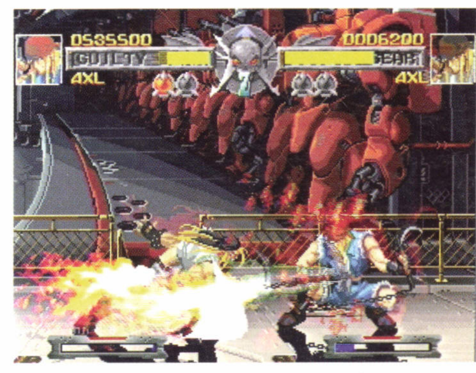












克里夫 破龙爆碎

下面的杀界发生技图解，表明这是一种以刀为轴，身体向前冲去，同时向上踢的招数。动作快，攻击范围大。做为连续技，可接在下蹲×、或者从正面打出首跨击中敌人之后出手。也可用来防御敌人的跳跃攻击。

位于画面中央和端侧时，连续防御次数最多都是3回。

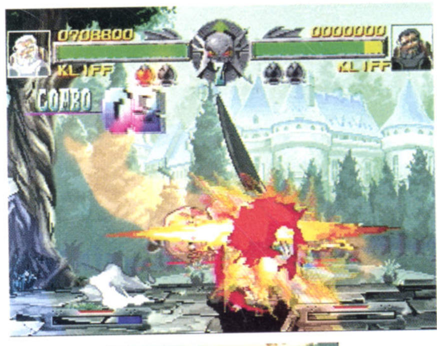
克里夫	
砲哮返し	↓↘→+□
砲哮返しチャージアタック	↓↘→+R1押 最高レベル3
頭蓋砕	↓↙←+△
首跨ぎ	↓↙←+×
鱗剥し	△ボタン連打
先の先	←←
地獄突っ込み	先の先中□
「バカモン!!」	L1
★ソウル　サヴァイヴァー	←→←↙↓↘→+○

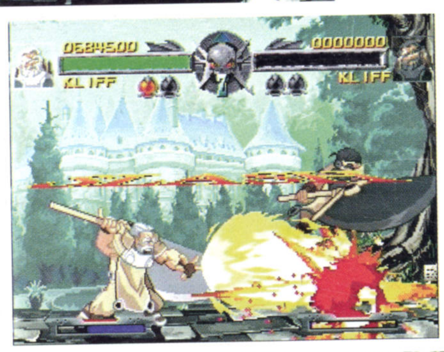


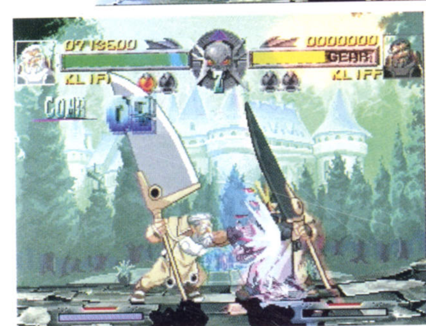






















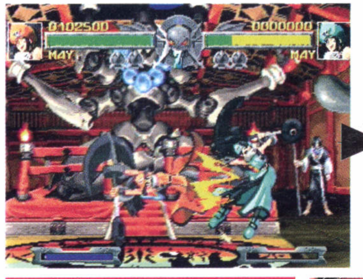
梅 飞んでっちゃえ！

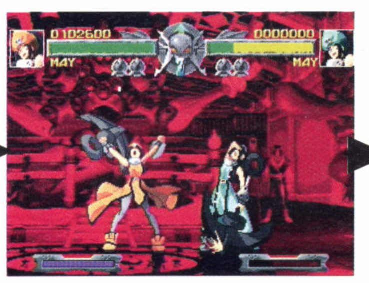
以大幅动作缓缓地躺下，两脚朝上猛蹬。就象图中做出的动作那样。攻击距离近，向上的攻击力强。

最简单的战法是，用常规投技将敌人摔出去后，冲到落地点使出本招数。攻击距离虽然近了点，但从近处攻击蹲着的敌人还是有可能得手的，用起来并不觉得难。

由于攻击距离太近，无法用来做连续防御。

梅	
アクアローリング	↓↘→+△
アクアローリング チャージアタック	↓↘→+R1 最高レベル3
レスティヴ ローリング(上)	→↓↘+△
方向転換	レスティヴローリング中 方向键+△ 最高3回方向転換
「イルカさん！」	←↙↓↘→+○
ミスト ファイナー	↓↙←+△ 飛道具弾回
そよそよミスト ファイナー	ミスト ファイナー中 △键连打
オーバーヘッド キッス	投的距离内 ←↙↓↘→+×
★メイ ダイナミック	←→↘↓↙←+○



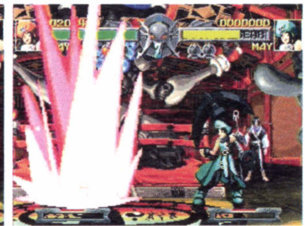












米莉亚 バグバイト

杀界发生技开始时，先把长发朝敌人散开，然后一跃跳到敌人肩上，用长发穿入敌人心脏。攻击距离很近，不过很爱快就能见效果。接在前转之后极具威胁力，用得好，会使急于摆脱的敌人犹豫不决，不知如何是好。另外，用常规投技摔出敌人人，或用其它招击中敌人之后都可接做这招。

险画面端侧，其他地方都不能用做连续防御。

米莉亚	
リヴィング ランサー	↓↘→+△
リヴィング ランサー チャージアタック	↓↘→+R1押 最高レベル3
リヴィング ランサー(上)	↓↙←+△
ハングリー ビー	リヴィングランサー滞空中 方向键+△ 飛道具方向転換
カンデムトップ	→↓↘+△
ラスト シェイカー	△連打
前転	↓↙←+×
★アイアン メイデン	↓↘→↓↘→+○
————	————











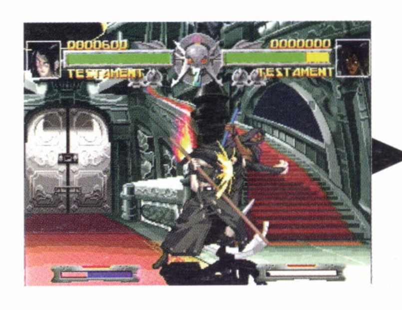




特斯塔曼多 极难对付的一个人物

一旦战胜CPU，他就出现了。牵制时使用两件抛出式武器，常令对手不知所措。他不管距离远近都可进行攻击。

ファントムソウル	⬇⬊➡+□
エグゼビースト	⬅⬋⬇⬊➡+○
クレイヴティガー	⬇⬊➡+△
パンツァー・センチピード	➡⬇⬊+△
ティメンジョン・サイズ	⬇⬋⬅+×
★ ナイトメア・サーキュラー	⬇⬊➡⬇⬊➡+○



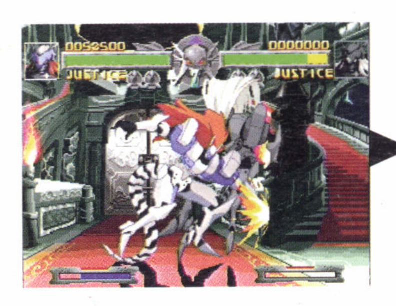




加恩蒂斯 中了敌人一招，看它如何对付

最后的武器。它是一台具有意识的巨大机器。它的动作和CPU一样，得意洋洋的作出觉醒技，轻而易举的使敌人昏迷。它的连续技也非常厉害。娴熟使用这些武功它就能所向披靡吗？

ストライクバックテイル	⬅⬇⬋+×
ミカエルソード	⬅⬋⬇⬊➡+△
インペリアル・レイ	➡⬅⬋⬇⬊➡+△
ヴァルキリー・アーク	⬇⬊➡+× 相手の攻撃反撃
特殊能力	空中冲刺３回可能
★ ガンマ・レイ	⬅➡⬅➡⬊⬇⬋⬅+○







梅喧

出现方法：开机后、同时按下↓、□、L1及R2，直到画面出现“Arc System Works”为止。这样，在人物选择画面上，三位幕后人物就应现身登场。

一直在幕后指挥索尔和凯的梅喧终于登场了。看！梅喧正在做瘦身健美的地方，竟是她那充满最高美学意境的杀界！

梅喧・技表

技名	操作
畳替し	↓↘→+×
畳替しチャージング	↓↘→+R1後×
妖斬扇	→↓↘+△
鎌閮	←↙↓↘→+○
連ね三途渡り	↓↘→↘↓↙←+○

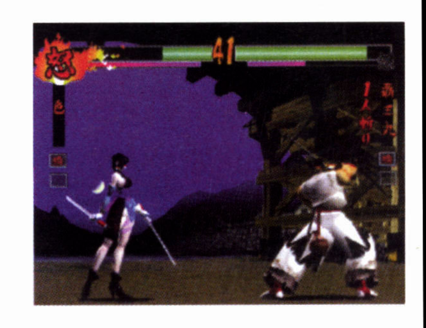








——阿斯拉斩魔传——



机种：ARC　出品：SNK　发售日：未定

最新情报及画面写真公开

“侍魂6 4 ”曾经给玩家带来了划时代性的系统和崭新的画面。发售半年后的今天，它又推出了新作品和新系统。现公开它的系统，并介绍13位角色。

系统概要

基本操作的变更点

基本操作与前作完全不同。它用方向键来移动、跳、防守；A键弱攻击，B键强攻击，C键特殊攻击，D键为跳移动。

生命槽的恢复

本作中，由自己击中对手的部位不同，可恢复一定量的生命值。

躯体所受的伤无法恢复，手脚上的伤在一定时间内可恢复百分之几。

生命槽现已改为一条

霸王丸的重斩击中对手后的动作有所不同

怒爆发，画面全体燃烧

怒爆发

怒槽系统还在，在前作中，当愤怒到最大值时，可进行怒爆发。本作中，如果角色在地面上，就可进行怒爆发。愤怒到极点时的怒爆发，比平时的怒爆发攻击力更强。

可取消S・C・S

组合攻击被称为S・C・S

ＣＤ键同时按下后，用按键和方向键控制，发动连续攻击。本作中出现了怒爆发时专用的组合攻击，取消后会变成必杀技。



请注意生命值，有一点恢复吧

怒爆发中，背景变为黑白

取消的旧系统和新系统

本作中取消了限制人物行动的体力槽和移动到别处的范围移动系统。

本游戏中加入了反弹系统和跌倒时的“安全跌倒法”。



发动S・C・S，这回是发动反弹攻击



S・C・S中，画面左下为自己所输入的指令按键



连续使出组合技后，马上就可干掉对手

人物介绍

大家所期待的新人物有2位。
一位是阿斯拉，以负仇为使命的他，要如何战斗呢？
还有一位是拿着巨大毛笔的八角泰山，他的功夫和秘技现在还没有公开。



禁断的秘术传者　八角泰山

復讐に生きる魔剣士
アスラ
貴様だけは許さん…

复仇魔剑士　阿拉斯

娜可露露



不能让大自然受苦

牙神幻十郎



丑恶的败犬

霸王丸



外形和功夫好象没有什么变化。

服部半藏

服部半蔵
この世は既に塵世なれど、諸悪の根源、見逃すわけにはいかぬ

这个尘世就是万恶之源。

风间苍月



要不断的提高功夫

加尔福特



别对我太严厉。

莉姆露露



等着瞧

柳生盘马



我要用生命来捍卫我所喜欢的人。

风间火月



一定要超过我哥哥。

橘右京



晚秋，枯野中的我

色



现在，不能照你说的去做。

街头霸王 ZERO 3







25个人物原型，采用ISM后真能变成75个格斗者？！

首先，十分引人注目的一点是，新采用了ISM选择窗。这是一种选择人物特性的系统。每位人物原型都有X、Z、V三种ISM状态可供选择。一旦进入ISM状态后，格斗者的武功就会发生变化。仅格斗者就有25人×3种状态共75名之多，再加上性格各异的玩家，游戏的变化将会无穷无尽。在仲夏来临之际，一场前所未有的壮观大决战就此拉开了序幕。

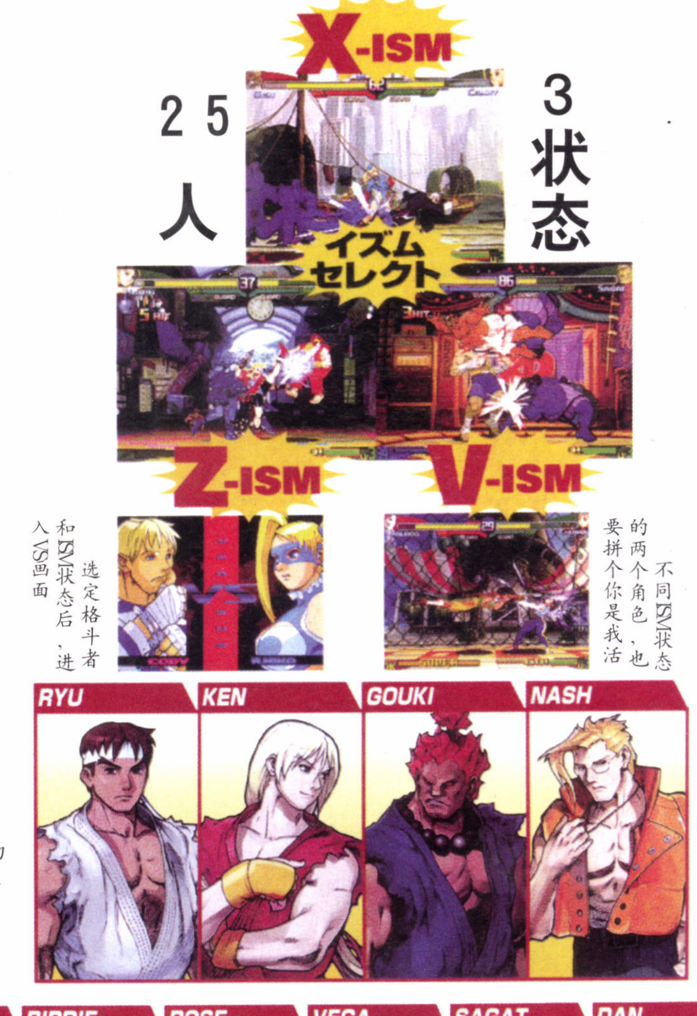
昔日风流卷土重来

街头霸王Ⅱ的时代，曾十分活跃的几位人物又登场了。真让他们的崇拜者欣喜若狂。ZERO3中，他们依旧潇洒吗？人们将拭目以待。



R·MIKA在新登场的人物中，是一位个性很强的角色。格斗手段主要采用自由式摔跤、投技等，实战中招数变幻多端。

这是人物选择画面。从25名人物原型中选出一位，再从3种ISM状态中定一种。哎呀，真让人拿不定主意！



选定格斗者和ISM状态后，进入VS画面

不同ISM状态的两个角色，也要拼个你是我活

前作斗士全员登场

ZERO2的角色们，没有一人怯阵，全员登场亮相。当然，武艺更趋娴熟，又添不少新招，令人耳目一新。



超级技威力强大X-ISM

X-ISM以街头霸王ⅡX为基础，设定每位格斗者只能有一种超级技。这种超级技比另两种ISM的攻击力稍强，能量积累也容易。虽然这种超级技用途单一，但攻击力却相当于Z-ISM超级技的第三级，击中一招既能一举扭转局面。适于从初级到高级的所有玩者。

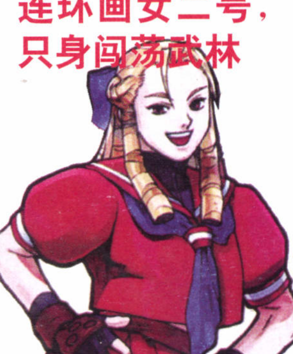
X-ISM的特性

三种ISM种攻击力最强。
零计数时无法挑战。
三种ISM种招数间的联结时间最长
移动速度较慢。
密集防守和空中不具备防守。

超级技只能在能量达最大值时使用一次、破坏力巨大

X-ISM沙多姆的技由手变为刀，看来格斗者除了外观变化外，有的角色的必杀技也改变了

连环画女二号，只身闯荡武林



在连环画故事“樱子加油！”（新声社编）中，她是和樱同校的女孩子。被载入连环画还嫌不过瘾，又只身来到游戏界闯荡了。她能获胜吗？

KARIN



KARIN使出了神月流技，她的招数以打击技为主

FF主人公终于起死回生

“Final Fight”的主人公CODY，终于再次出现了。身着囚服，腕带手铐，以这身打扮参加格斗引得众人注目。

CODY使出必杀技，奋力将石块投出。他显得很吃力

与其他ZERO系列人物实力相当

性能与前作的ZERO系列最接近。其特征，一是超级技的指标分三级；二是有几种超级技供选择。与前作不同之处主要有：两种零计数和为一种，修改性能使原型技不能再用。虽然主要只修改了这两点，却让人感到格斗能力下降了。为了与其他的ISM取得均衡，做到这些调整，用于实战是凶是吉？



Z-ISM的技能栏中也有能够对付飞道具的特殊技

隆正在小试新超级技中的灭升龙拳

Z-ISM

具有数种超级技
采用新的零计数
可用密集防守

采用原型技V-ISM

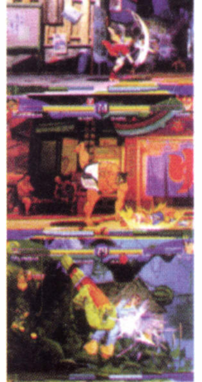
V-ISM的特征是，没有超级技。而只能采用人物原型的基本技能。在本作中，打出原型技后，图象残留的最后一刻都会受到攻击。另外出招时按不同的键，可以改变图像残留时间，按弱键残留时间短，按强键残留时间长。前者适于连续技，后者适于佯攻。前作中不能做跳跃的技，本作也能做了。可以说性能有所提高。

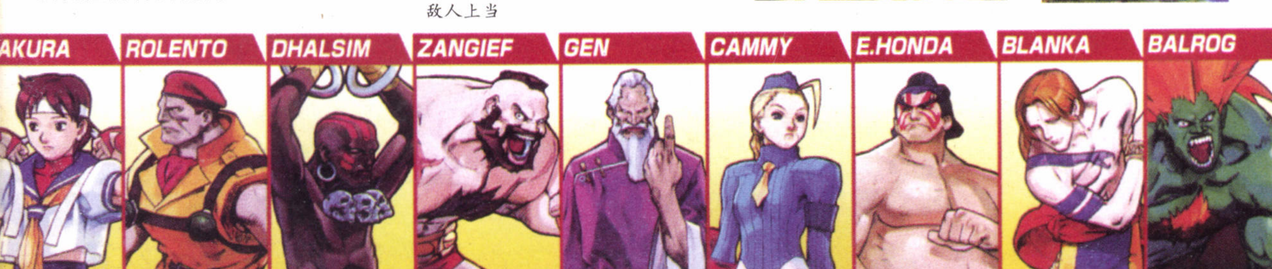


原型技的出招动作，前作中这一刻处于无敌状态，本作中将如何呢？

出招时按不同的键，图像残留时间也不同。利用强势攻击，图像长时间残留产生的时间差，诱使敌人上当







责任编辑：那　顺
封面设计：刘　宁

格斗全书



格斗全书



ISBN7-5380-0571-4
Z·76　定价：25.00元



はちゃめちゃバトル
ポケットファイター





责任编辑：那　顺
封面设计：刘　宁





ISBN7-5380-0571-4
Z·76　定价：25.00元